

DANMARKS ENESTE SOFTWARE MAGASIN

SPOT

BOKSHØPPEN
Kr. 5,00

SPECIAL

2. ÅRGANG NR. 4 JULI-AUG. 1986 PRIS KR. 29,95



FOR TESTS
INFILTRATOR

BATMAN
STARSTRIKE II

HVA ER JOYSTICK TEST/DRILKEN I BEDI?
IN PIPER AND DE... TESTE JAMES TIL
COMMODORE
AMSTRAD
SPECTRUM



Husk, når du køber spil,
at dette mærke er
DIN garanti!!



Ør du spille strip-poker med den kendte engelske fotomodel SAMANTHA FOX? - Vil du hellere være helten i BIGGLES, som skal rejse gennem tiden for at finde et hemmeligt tysk våben? - Eller vil du helst bruge dine overnaturlige kræfter, som superhelten REDHAWK, for at redde byen?

Biggles: Commodore 64, Amstrad og Spectrum Kasette: 178,-
CBM 64 Disk 198,-
Amstrad Disk 249,-

Redhawk: CBM, Amstrad Kasette. 159,-

Samantha Fox: CBM, Amstrad, Spectrum Kasette: 159,-
CBM, Amstrad Disk: 229,-

QUICKSOFT

Kun salg til forhandlere

Bakkegårds Allé 9-11
1804 Frederiksberg C
Tlf. (01) 24 12 33

SOFT



Cauldron II

BOGSHOPPEN

Børnegrænsegade 1
DK-40 Århus C
Tlf. 86 19 59 33

KØB - SALG - BYTTE
Video - CD'er - LP'er - Bøger
Erotik - Tegneserier - Magasiner

Kære læser!
"SOFT Special" er på rekordtid blevet et af Danmarks fremste computerblade. I sidste nummer udså vi en slagskonkurrence, og resultatet viste med al tydelighed, et "SOFT Special" er et populært blad.
Næsten 1000 læsere sendte gode forslag ind, og vi havde "kun" 60 præmier. Alligevel kunne vi ikke lade være med et belønne slagens som "Hvem sagde spiller døde, her er et helt blad om det bløde" og demehæn "Ka du la' SOFT ware?". Derudover fandt Ole og Lars fra reklameafdelingen, et der helt klart var tekstforfatter-talester hos ophavs-mændene til "Når computeren driller dig groft, så siep af med nummer af SOFT" eller "At SOFT-ware eller ikke SOFTware, det er spørgsmålet."

Alle 60 præmier er sendt ud, og allerede i næste nummer vender vi tilbage med endnu en kæmpekonkurrence.
Nyt i dette nummer er brevka-sen, hvor Christine svarer på bre-ve. Tag godt imod hende, dren-ge.

Ansvaretsbærende udgiver
Klaus Nordfeld

Uhedaktør
en Sørensen

Redaktør
Rasmus Kerkelred Kristensen

Medarbejdere:
Henrik Bang
Morten Skjunge Nielsen
Lars Merlaud
Held Henrik Bang
Morten Christensen
Christina Perler
Claud Leth Jeppesen
Kasper Vad
Christoph Martensen
Lars Andersen

Distributions
DCA
Anspøtikonfort

Forside-
Thomas W. Becker

Produktion
Hastier Fotostats
Thomas W. Becker
Sarghita Offert, Regro
Partner Regro
Larsen Offert
Skovs Bogbunden

Associer-
Lars Merlaud
Dansk Selektiv Presse
tlf. 01 112833

Abonnement
Winnie Sæge
tlf. 01 112833

Redaktionsadresse
"SOFT Special"
58, Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 112833
Postboks 9 40 60 77

Et årsabonnement koster
kr. 184,-

Hvite du mener, du har levet et rig-tigt godt program til Commodore, Spectrum eller Amstrad computer-er, så send kassetæppet, diskette eller mikrodrive og eventuelt til-ring til redaktionen sammen med en frankeret svarkort.
Alle offentliggjorte programmer præmieres med op til 1000 kr. skattefrit.

Bånd m.v. returneres efter brug
Alle indsendte programmer bedes mærket med navn, adresse og computer-type
Afhæder garantier, at program-met er originalt.
Spørgsmål vedrørende program-mer i "SOFT Special" bedes rettet til redaktionen hver torsdag med lens 14 16 på tlf. 01-112833

ISSN nummer:
0108-9523

4 Bog fjendens løver

Vik med rdt i adfærd i fjendens løver
kommissioner og andre ting

6 SOFT PULS!

Udvalgte artikler og nyheder på det
internationale softwaremarked

10 SOFT-MAIL!

Udvalgte artikler og nyheder om
postprogrammer

12 The Joystick Battle!

12 joystick kamp og med hændelse til
et stort og stort

18 SOFT CHECK!

Udvalgte artikler og nyheder om
den nye 1000 serier og andre ting

28 Storstrøke N!

Udvalgte artikler og nyheder om
den nye 1000 serier og andre ting

30 SOFT-HITS!

Udvalgte artikler og nyheder om
den nye 1000 serier og andre ting

32 Finalisten!

The Final Candidate holder et nyt
resultat. Hver dag er der en
nyhed

34 Loser BASIC!

Udvalgte artikler og nyheder om
den nye 1000 serier og andre ting

36 Batman!

Udvalgte artikler og nyheder om
den nye 1000 serier og andre ting

38 Amstrad!

Programmer

40 Commodore 64!

Programmer

44 Amstrad

Programmer

45 Spectrum!

Programmer

46 Commodore 64!

Programmer

48 Spectrum

Programmer

50 Arcade Action Aid!

Udvalgte artikler og nyheder om
den nye 1000 serier og andre ting

52 Loser Compiler!

Udvalgte artikler og nyheder om
den nye 1000 serier og andre ting

Næste nummer af SOFT udkommer den 21. august

BAG FJENDENS LINIER

Hvis du altid har drømt om at gå James Bond eller andre farguede spioner i bedene, så har American Action netop med deres nyeste spil "Infiltrator" skabt dit drømmespil.



I spillet agerer du Captain Johny McGibbats, blandt venner (såvel som fjender) kaldet Jambo-baby. Du står foran en dødsensfarlig mission, der kan løses af en ngtig mand, nemlig dig. Ved at flyve ind over fjendens grænse uden nogen nationale kendermærker, skal du forsøge at lande diskret på en af fjendes base. Derefter skal du ved hjælp af diverse falske papirer o.a. blufte dig til værdifulde informationer, der skal fotografieres. Desuden skal du springe fjendens ICBM kontrolrum (gød vide hvad ICBM mon står for?) i luften.

Din udrustning

For at gøre arbejdet let på denne yderst risikable opgave, er du udrustet med det bedste og mest avancerede udstyr, der er til rådighed at fremkalle. Din helikopter er en model Gismo TM-BHX-1 Attack Helicopter, populært kaldet "The Snuffmøter". Navnet skyldes dens ubegrænsede muligheder under infiltrationsopgaver, som den du nu skal løse. "The Snuffmøter" er udrustet med 4 værnemegende missiler, samt 2 20 mm kanoner, hvilket skulle være nok til at pålægge næsten hvad som helst.

Afgang mod det ukendte

Den mission starter hjemme på din egen base, hvor du sidder i den Gismo-TM DHX-1 Attack Helicopter, og skal til at starte. Foran dig ser du det store kontrolpanel, der skal behandles for at styre dit rovdyr af en helikopter. For at starte trykkes først på B for batteri, derefter trykkes S for at opstarte helikopterens computer og kommunikationssystem, til sidst trykkes der i for at starte

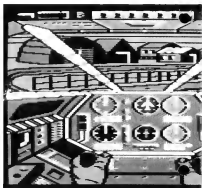
tændingen af motoren.

Efter et lille stykke tid starter helikopterens rotorer, og når disse er kommet op på en passende hastighed, er du parat til at lette. Lige foran kontrolpanelet kan du se dine egne hænder holde om to styrrepede.

Alle bevægelser der gøres, registreres af disse to hænder. Hvis du f.eks. trykker fire på dit joystick, trykker den ene hånd på skærmen tilsvarende på fire, sætter detalet. Når du er kommet et godt stykke op i luften, er tiden inde til at programmerer din "Automatic Direction Finder" (ADF). Det gøres ved at lade det elektroniske kort ind, og afspole i 90 grader. Effekten retning der skal bruges, som for at komme til den fremmede base. Retningen bruges til at indstille automatisk retningen finder, hvorefter du bare skal flyve efter dit "Directional Compass".

Pas på de vanvittige psykopatiske piloter

Undervejs på din tur mod fjendens base kan du ikke undgå at støde på forskellige fly. Så snart du møder et fremmed fly, har du valget mellem at kommunikere med det i et forsøg på at afsløre dets intentioner, eller ud kan vælge at skyde det ned med det samme. Hvis du kontakter det fremmede fly først og spørger efter ID (REQUEST ID), får du navnet på den fremmede pilot at vide, af hvilket det skulle være mest muligt at gætte hans tilhørsforhold. Da uidentificerede fly både kan være allierede piloter på tilsvarende infiltrationsopgaver som din egen, eller være i fjendtligt regi, er det vigtigt, at du tilpasser dine svar. Du kan enten svare ligesud, at du er "Infiltrator", eller du kan påstå, at du er "Dødsdød". Men du



kan aldrig være helt sikker på den fremmede pilots reaktion, da der også eksisterer en helt tredje kategori piloter med benævnelser psykopatiske. Disse vil prøve at destruere dig, ligegyldigt hvad du svarer dem. Derfor er Slosollen -skyld først og sparg bagfælt. Måske slet ikke så uhensigtsmæssigt i "Infiltrator", hvis du har planer om at nå den pensiosområde alder.

Endelig fremme

Hvis du når frem til fjendens base i et stykke, gælder det om at lande så ubemærket som overbødnet muligt. Derfor er din Gismo-TM DHX-1 Attack Helicopter udstyret til at lave radar forstyrrelser, samt

at flyve næsten lydløst (Whisper mode). Hvis alle forholdregler ellers er opfyldt, lander du ubemærket et lille stykke fra fjendens base.

Fra nu af foregår den næste del af spillet uden for din Gismo-chopper. Til fods vader du nu lige ind i fjendens base. Af og til bliver du bedt om at vise dine identifikationspapirer til nogle af de sikkerhedsvagter, der huserer rundt på basen.

Et let tryk på spece bringer dig hen på din "Inventoryskærm", hvor du med joystick kan vælge mellem forskellige reserver. Hvis dine papirer af en eller anden grund ikke kan overføres med de agte, skal du skynde dig at hve en gasflaske frem, og sprøjte sikkerheds-



vægten i hovedet. Denne gas hører med til dit spionudstyr, og er af en sådan karakter, at sikkerhedsvagten øjeblikkeligt falder i dyb søvn. Når han vågner, er han ikke i stand til at huske, hvad der er sket, meget praktisk. Du er også udstøbt med indtil flere gasgranater, der har større aktionsradius end gasflasken, og som derfor kan uskadeliggøre flere vagter i et rum på een gang. Med en frækhed der grænser til dumdrøstighed, skal du nu fare fra det ene kontor til det andet, for at læse efter dokumenter o.s. l. Ikke for alle vigtige planer og dokumenter er fundet og fotografert, er du i stand til at flyve hjem i sikkerhed. Undervejs i din søgen skal du hele tiden placere eksplosive

ladedninger, der sprænger det øjeblik du flyver hjem. På den fjendtlige base skal du også krydse minefelter, så din udrustning omfatter selvfølgelig også en mædedetektor, med hvilken det er muligt at komme uskadt igennem.

Jimbo-baby go home!

I tilfælde af du klarer alle skærme, kan du tage hjem, i den Gamo-chopper, til din egen base, hvorefter din første mission betragtes som faldt. Hvis du som den evigt action-hungrende professionelle soldat du nu engang er, ikke kan klare det bløde base-iv ret længe, er du selvfølgelig til stede til at tage afsted igen.

Konklusion

"Infilitrator" er et virkelig godt og gennemført actionmættet spil. Tiledt kan "Infilitrator" bydes sig af at være forholdsvis varieret, idet spillet både er en helikopter simulator, samt en slags arcade-adventure. Hvad angår den første del af spillet, i den såkaldte "Snuffmaster", har Amiga-er Action-formatet produceret en helikopter simulator, der ikke bare er flot og teknisk, men også meget spændende. Den kommer, at de bliver udsat for nogle meget spændende luftkæmper, der bl.a. lærer dig at påkøbe varmesengen missiler effektivt. Anden del (på fjendens base) af "Infilitrator", er ikke nær så flot lavet, som første del, men dertil kan den absolut ikke kaldes. Grafikken i anden del er stadigvæk flot, og at sprænge fjendens IBCM kontrolrum i luften, samt finde alle vigtige krigsplaner er virkelig en udfordring.

Lyden i din Gamo-TM CHOI-1 Attack Helicopter er faktisk godt lavet, så godt, at det ikke er langt fra, at du føler sugen i maven, når du letter.

Det eneste irriterende ved "Infilitrator" er den evindelige tid, der går med at loade oplysninger ind undervejs. På grund af diverse sikkerhedsforanstaltninger mod kopiering, er det ikke meget bevidt at anvende fastloader.

Endvidere har "Infilitrator" til tider visse problemer med at køre på en Commodore 128 i 64 mode.

Men ellers må "Infilitrator" betragtes som værende et virkelig kvalitetsprodukt, der på alle områder er godt gennemarbejdet. Et rigtig action dryppende stykke software, med dig som den erhyldede overfloderede Jimbo-baby i hovedrollen. Kort sagt, er "Infilitrator" som skabt til alle, der holder af gode actionspil med handling i

Claus Leif Jeppesen

Grafik	10-11
Lyd	11
Action	11
Fængende	10-11
Pris/kvalitet	10

TOP SPIL

SOFT

TRULS

En reporters dagbog

Softwarefirmaet Quicksilver har lanceret et spil, der hedder "Hocus Focus". Spillet handler om Jeremy Windburn, der med sit kamera skal på eventyr. Jeremys første opgave blev at bryde igennem fængselsmurene. Professor Augustus forsværker. Næring de forsværker der beskytter Professoren for hans nye uønskede oplysninger. Professor var beskyttet fra den forrige professor? Ikke desto mindre lykkes det Jeremy at slippe igennem, og få baget nogle billeder af professorens nye kreationer. Disse fantastisk succesfulde handling resulterer i, at Jeremy måtte køres på hospitalet for at blive desinficeret for de giftigheder, han måtte have påtaget sig i det underjordiske radioaktive laboratorium. Hvor succesfuld aktøren bliver, er flustående op til dig. Spillet fås til Commodore 64 og Spectrum.

Vrid din kreative hjerne

Det er åbenbart ved at komme på mode at lade de softwareingeniører og computerege præve kræfter med deres egne syge kreationer. Du tanker nok, hvad har de nu fundet på, og det er der god grund til. Softwarehuset Argus Press har lanceret en serie nye spil, der går ud på, at du nu selv skal til at lave



Hocus Focus siger det, og så er det i gang

dine egne spil. Grunden til denne drejning i lanceringen af nye spil kan vi jo kun gætte på. Det kan være for mange klager over dårlige spil eller ren og skær mangel på fantasi. Det kan også være, fordi de leder efter nye programmerer. Ikke desto mindre har Argus Press lanceret hele tre produkter, i lige så omfang af en serie, de kalder The Creator Series. Den består af en "Battle Creator", der appellerer til den komplekse hjerne, som synes, at alle Sublogics simulations-spil er det rene lal. Nu kan du selv få lov til at lave dit helt eget slag. Var Unicorn lige noget for dig, lige på nær hastigheden, grafikken og lyden, så er det Arcade Creator, du skal have fat i. Og er du lidt a la ty-

ren Perdhand, der helst vil gå og snuse til blomster, og faktisk godt kunne lide musikken i Monty on the Run, hvis bare den havde haft lidt af .. og en lille smule Ja, så må du have fat i The Music Creator. Men hvem ved, hvad det er for noget. Vi kan jo kun vente og se, da vi endnu ikke har haft fingrene i dem. The Creator-serie kan fås til Commodore 64, Spectrum og Amstrad.

Og det var Danmark

Danskerne kan også markere sig på det internationale softwaremarked, i efteråret lancerer det engelske softwarehus Durell et spil kaldet "The Silicon War"

(øjs, sådan staves det), og hvem andre end peredanske Feld fra Slangerup har lavet det! Vi gæser ikke. Durell har skrevet en kontrakt med den kun 19-årige



danske firma, Kele Line, om at få lov at markedsføre spillet på det internationale softwaremarked. Du kan læse mere om Kele Line og "The Skyco War" i månedsbladet Alt om Data, men ellers lover vi her på "SOFT" at vende stærkt tilbage med mere om Kjeld Jensen, når hans nye spil er klart. I øvrigt fortæller forlydender fra Stjerneparken, at endnu et spil er under forberedelse. Arbejdstitlen er "Åbnok i atomreaktoren", og så kan du jo selv gætte dig til handlingen.

den slags bliver næmt kan forårsage riveage. Ikke desto mindre blev det besluttet, at det turde de godt, og salget gik over al forventning. Endnu varme var det dog, da Bad Taste Software kom til Microdeal med dens seneste kreations. Den skulle nemlig hedde "Gier Gadaffi", og det turde Microdeal godt nok ikke væremed til at lancere. Så det er ikke godt at vide, om spillet nogensinde ser dagens lys. Vi har på redaktionen har prøvet at få fat i et eksemplar af det fælles stykke software, men det er endnu ikke lykkedes. Hvis vi imidlertid skaffer det på et tidspunkt, skal vi nok gerne opmærksom på det. Bare rolig

Lev dine egne battles

"SOFT PULS" er tilbage igen med rygter, forhåbninger og tørre facts i et stort log-kogemix. Vores softwaresnuserer Bang og Strunge-Nielsen syntes, du skulle have indsigt i de varmeste softwarenyheder!

ARCADE CREATOR



eller dine egne arcade-spil

Tag fra de rige, Watson

Robin Hood kender du. Han er set på tegnefilm, i billedbøger og allerede i tykkegummispilene. Nu kan du få nærmere bekendtskab med læs på computeren. Det er nemlig dig, der skal lede ham gennem Nottingham Forest. Robin er detektiv og forsøger at gøre alt det ordte godt. Spillet er "Robin of Sherlock", et adventure fra CRL, og det er faktisk helt og holdent lavet med the Quill og The Illustrator. Dem, vi alle kan gå hen og købe. Så hvis du ikke synes, spillet er noget særligt, kan du lave et bedre i samme stil. Det kunne for en gangs skyld også pynte med nogle danske softwareproducenter.

Talking about Gadaffi

Som du kan læse andetsteds i bladet, har Bad Taste Software lavet meget (som nævnt så beskrevne fortæller) smagstet dårligt software. Bad Taste's forhandler er som bekendt Microdeal i England. De vidste hos Microdeal ikke rigtig om de turde prøve at distribuere spillet "Di's Baby", da

Nye skud på stammen

Det går godt for engelske CRL. De har netop startet endnu et selskab, Alpha-Omega. Alpha-Omega's overordnede mål er at frembringe software, der ved en sammenligning med Mastertonic priser, vil kunne få enhver software forhandler til at græde. De er MEGET billige (30-50 kr.). Man skulle tro, at programmærkerne levede af havnegrød, når de kan sælge dem så billigt. Kvaliteten er også helt i vinkel, med lækker grafik og tækket lyd. Hvad siger du så? Lad os få nogle flere af den slags. Den første kreation fra Alpha-Omega var i slutningen af marts blevet tynet i nakken på de engelske computerfreaks. Så det er bare et spørgsmål om tid, hvornår vi skal til at se os om efter det. Et af de produkter vi får at se fra Alpha-Omega er et ikon styret (ikon er en lille grafik dims som man som oftest kan aktiveres ved at pege på med joysticket) grafik'værk. Altså et grafik utility software. Vidunderet kommer til at hedde Vidcom 64, og udkæler sig måske en tolsmand fra Alpha-Omega ved at man kan skifte mellem multicolour og Hi-resolution grafik (højopløsning). Der kommer også et hurtigt Arcade spil, "Return of the Space Warriors".



opsnapet svage radiosignaler fra et andet solsystem. Da signalerne bliver dekoderet, viser det sig at være et computer program. Et mærkeligt spil, der lader til at følge visse komplekse regler, aflæses - men der er ingen instruktioner eller forklaringer. Det er helt tydeligt af stor vigtighed, men hvad betyder det? Missionen er at

redder verden fra den totale tilintetgørelse. Det lyder interessant, ikke? Og det er bare de ydre rammer for det nye arcade/strategi spil The Planets. Programmet er skrevet

Mike på computeren

Du kender forhåbentlig noget af Mike Oldfields musik. Det er bare tung lydchip for lyttebøtterne NU WAVE, der også er et selskab i CRL-gruppen har skabt sig med endnu en gal kreation. Efter deres første kreation har de nu prøvet sig med endnu en af de lidt mere ultradigitale. Navnet er Tubular Belts, og det er her Mike Oldfield kommer ind i billedet, da det også er en af titlene på en af hans plader. (I øvrigt en af de bedre). "Spillet" kan deles op i to halvdele, nemlig et lydspor, og en syntesizer. Lydsporet er, som Mike Oldfields musik, fra LP'en Tubular Belts, bare spillet på Commodore 64. Den anden halvdel giver dig mulighed for enten at følge et kursus i hvordan du kan akkompagnere musikken selv eller bare sidde (paralyseret) og kigge på. Du kan også spille helt uden Mike i baggrunden. Vore engelske frænder fik en forsmag på "slødet" i mig, men vi må som sædvanlig være lidt vestre lidt.

En klassiker, nu til 64'eren

CRL, som vi hører en del om i Soft Puls denne gang, har endnu et spil klar til os. TAU CETI til din 64 er Tau Ceti er en af 4 "type G" stjerner. Den blev koloniseret af jordmennesker (os!), i år 2050. Imidlertid er antallet af mennesker blevet decimeret af en utålelig pest. De 18 tiloversblevne kolonister er flygtet, og på vores robotforsvarssystem maskiner i gang. De blev enige om, at når der en dag er fundet en kur, skal Tau Ceti rekoloniseres. Den første ekspedition mod Tau Ceti bliver midlertidigt pålagt en meteorregn, men inden da finder de ud af at der er noget galt med Tau Cets forsvarsværker. Ikke desto mindre, og vildende



Mike Oldfield TUBULAR BELTS på computer

om faren, meldt du dig frivilligt til at tage ned til overfladen og reparere de ødelagte genstande. Men det er ikke nemt. Uforlignelig og næsten umulig at gennemføre.

Spectrum Guf-guf

Der er masser af interessante Spectrumprogrammer på vej ind fra det store udland. Martech Games skulle, når du læser denne spalte, være klar med deres tredje udgivelse dette år - først kom Zoids og derefter legendariske Samatha Fox. Nu bringer de The Planets. I programmet slæber vi år 2007, og menneskene på vor kære jord er ved at uddø. En serie af naturlige katastrofer har kastet jorden ind i en anden tidsalder. En fremmed magt har bekendtgjort sin tilstedeværelse. Der bliver



og kommer på to kassettebånd, de spillet bruger over 125K hukommelse. Men programmet er samtidig også meget mere end et spil. Via nogle fantastisk skærm-billeder vil programmet optræde som en temmelig præcis model af hele solsystemet!

Et to er også klar med en oversættelse af arkadespillet GHOST 'N Goblins til Spectrum. Spillet foregår i middelalderen, og du er ridderen, som skal befri en skøjtom fra en demones klæder. Det forventes ikke at blive særlig let, for der lurer spøgelser, zombier og meget andet overalt... godt, du aldrig går nogen steder uden dit sværd. Hvordan det kommer til at se ud på en Spectrum, er der i skrivende stund ingen der ved, men lidt har lovet flot grafik.

Paul Hargreaves fra Quicksilver er nu blevet færdig med Tactalis, hvorn du skal guide et produkt af genetikken, krogen Speks, til festningen Tactalis IV's center. Programmet byder på 1024 skærme, 48 forskellige næstes, sekvens-talere, betjelasere mm.

Sådet, men ikke mindst, skulle endnu et Quicksilverprogram nu være sendt på gaden i England. Programmet Max Headroom er skabt og baseret sig på filmen Twenty Minutes Into The Future en film vi garanteret først lærer om i Danmark om et år - hvis over-

hovedet. Men så kan man altid for-
 nøje sig med spillet, hvis handleg
 kort forblot er, at Max Headroom
 er blevet kidnappet fra Big Time
 Television af en anden station,
 Network 25. Du skal hjælpe TV-re-
 porteren Edson Carter og hans
 "kontrol" Theora Jones med at
 befri Max fra Network 25's uty-
 anvendte computer. Det eneste
 problem i spillet er sådan set at
 gennemgøge Network 25's 211
 etagers skyskraber for computere.
 Men det bliver selvfølgelig hel-
 ler ikke bedre af, at bygnngen er
 udstyret med sikringsystemer,
 som først skal knækkes.

Biligt men godt

Alpha-Omega har spyttet flere spil
 på markedet. 4 nye titler er på vej.
 Der er både noget til Amstrad øje-
 re, Spectrum og Commodore øje-
 re. Til Amstrad øjere er der to graf-
 ikadventurespil på vej: "Nocturne"
 og "Wrath of Olympus". I Nocturne
 fliser du rundt i rummet for at finde
 vej til en flom galaxer og kvantvis du
 er heldig, er der chance for at se
 jorden igen...

Wrath of Olympus er direkte det
 modsatte. Vi seser den anden vej i
 tiden, rørlige titlen. En forbindelse
 hviler over det skøjtelige hovede,
 hvilket betyder, at du overhovedet
 ikke kan huske noget. Det må

er at finde hukommelsens se.
 De to sidste spil fra Alpha Omega (i
 denne omgang) er "Jet Strike Mis-
 sion", en fly-simulator, hvor dit
 mål er at banke fjenden ned (helt
 ny venkel, hva?). Foruden skal du
 udføre fjenden og idelagge deres
 luft til luftskjots. Meget traditionelt.

"Captain Slog" er et andet arcade
 game, der faktisk læver dig ud i
 rummet igen. Din mission er at læ-
 de efter blå tryk (hvad det så end
 er for noget), der vil lede dig til en
 teleportationsport. Den vider dig
 vigen til jorden igen. Det eneste
 "men" er, at din luft-beholder har
 et begrænset indhold, men ikke
 nok med det. Morstne er hele to-
 den parat til at gulle dig, så de ikke
 kommer tilbage til jorden.
 Spillene Nocturne og Wrath of
 Olympus er til Amstrad. Jet Strike
 Mission er til Commodore, og Cap-
 tain Slog er til Spectrum.

The Boggit

Endelig har vi også noget fra CRL
 (joke). Bimbo Faggins, oprindeligt
 The Boggit er med i et nyt eventyr.
 Den sure gamle troldmand Gran-
 daar (de kan bare det med navne-
 ne?) behøver Bimbo til en opgave.
 Han ændrer ham til at tage på cam-

pengtar. Han drager med sig: Mod
 Wiberland, for at overtale Daug
 the Dragon om, at han egentlig
 ikke behøver sin skat, credit cards
 og Van Gogh billeder. (Hvad skal
 man dog også med sådan noget
 bris? Hvis du forresten skulle have
 noget lignende derhjemme, kan
 du bare ringe så kommer vi og
 henter det). Spillet er fyldt med de
 sædvanlige skrækfulde, troldre
 og hvad der ellers hører til i et så-
 dant adventurespil. Bimbo skal
 over The Wifty Mountains, over
 The Axadin flod, kæmpe, slås,
 gætte og meget meget mere. Spi-
 let er delt op i tre dele, hvor du frit
 kan bevæge dig imellem. Der er
 SplitScreen grafik og over 100 stede-
 r af udforsk. Først i rækkefølge
 kommer The Boggit til Spectrum.
 Derefter kommer den til Amstrad,
 Commodore og Spectrum 128,
 trum 128.

Og vi venter tilbage med sidste,
 syvende news allerede i næste
 nummer. Se there!

Henk Bang
 Morten Strunge-Weszen



Max Headroom står sig læs

SOFT·MAIL



Velkommen til "SOFT Specials" nye læsebrevkasse. Mit navn er Chris, og jeg er 17 år. Find læsebrevkassen i alle aviser og send mig et brev. Har du specielle spørgsmål, klær jeg også dem, for der er eksperter på redaktionen til trække på. Jeg tør ikke love hvert brev et svar og kan af glædemærger være nødt til at forkorte noget. Vil du være anonym, klær vi også det, men det er selvfølgelig, at du sender dit navn og adresse. Send dit navn i dag til Christina Perrier.

SOFT,
St. Jensensgade 72,
1264 København K.



Chris



Kære Mikke-boy,
Ja, hvad med dem? Vi lever ikke et blad for de to mennesker, der stadig her en Dric eller de fra freaks, der danner Lambdas danske brugergruppe. Helt ærligt, hva? Nå, men du skriver, vi skal have flere udlistninger. Det er muligt. Jeg har talt med fysen om det, og de siger, vi skal se leserreaktionerne først. Derfor, allesammen
Stiv ind til mig og fortæl om der skal være flere spilnæddelser eller flere programmer til at taste ind. Jeg glæder mig til at se reaktionerne... Prøv et se det næste brev fra Søren, han kommer med lidt af den slags, vi spørger efter -
Høj fra
Chris



Strip-poker til 13-årig

Høj Soft,
Her er min mening. Jeg synes, I laver et PILLE-FEDT blad. Fordi jeg er af gambler-natur, er jeg vild med blade, hvor der er masser af "spille-tester". Selvfølgelig kan jeg også godt lide at banko programmer ind på "putteren", men det kan undværes.

Jeres "Arcade Action Aid" er lige så fed som resten af bladet (spending, 13). Jeg har allerede haft masser af gam, MEN - hvordan får jeg evighedsolie i Thing On A Spring. Jeg har makket med den i over et halv time og vil gerne have en instruktion (om nødvendigt en hel bog) om hvordan man gør. Desuden har jeg nogle kommentarer til jeres testens:
Rasmus - ser ud til at være skid-pendrer ikke men med masser af humor.

Claus (min favorit) - virker lidt hård ved spillene og smiler kun på 1 ud af 4 billeder.
Jacob - han smiler da, men virker ret god inden for sit "høj". Læser han også Anders And bladet?
Henrik - Esten er han p... god til Penaroid eller også overdriver han, så det står af ham. Desuden elsker jeg hans bemærkninger, når der er noget. Fortæl dem, et blødsalt smager bedst med dressing. Og sig, at hvis han kommer herover, skal han få bank i Urilium.
Eidru en gang; Det nye SOFT er feendet. Og forresten; Hvor kan jeg købe Sementite Fox Strip Poker and The Way Of The Tiger? Hilsen Søren Iversen, Helmseløvej 6, Silkeborg.

men deres kvalitet ligger MEGET under jeres, også selvom I måske er blevet en anelse mere rodede end normalt. Hjemmecomputer-markedet tror jeg umuligt kunne holde til de samme forældede computere meget lang tid endnu (Amstrad hører ikke med her!)
Jeg forsøger naturligvis ikke at give jer skylden for denne udvikling, men I gør i hvert fald ikke noget (mere) for at undgå den. Med venlig hilsen
Stig Nygaard.



Høj Stig, se det næste brev, Hilsen Chris.



Flere udlistninger?

Kære SOFT
De første gange, jeg åbnede bladet, var det glædelige oplevelser, jeg havde. Men efterhånden er det blevet tristere og tristere. Hver gang en ny udgave kom, var der flere spilnæddelser, men I starten syntes jeg ikke, det gjorde noget. Nu er det gået over grænsen, med 38 ud af 52 sider som test eller anmeldelse. Da SOFT startede, fælte jeg, det var rart med så forskellige udlistninger. Nu skriver I, at I kun vil bringe stof til Commodore 64, Spectrum og Amstrad. Spændvidden er væk. Hvad med Dric, Lambda, ZX81, IBM PC, Sharp eller Atari?
Med venlig hilsen
Michael M. Andersen,
Høeg Høgenvej 3, Vejle.



Sidste nyt fra Jimmy

Høj SOFT,
I sidste nummer af SOFT bad I os om at skrive ind og sige vores mening om det "nye" SOFT. Så vi er 3 drenge, der har læst bladet forfra og bagfra. Her er vores mening.

Det nye SOFT er simpelthen bare godt, fyldt med informationer og så videre. Desværre slipper I lidt for hurtigt hen over nogle af spilnæddelserne. Men alligevel er jeres anmeldelser altid de bedste, der findes her i landet! Skænt med hilsenen, hvor har vi dog mærket den.
Vi synes ikke, at det gør noget, at der ikke er så mange programmer. Så er bladet da slet ikke blevet dårligere vel? NEJ, tværtimod!
Specielt Arcade Action Aid er vi faldet helt på revnen for.
Hilsener fra
Jimmy & friends



Høj drenge,
Tak for rosen.
Vi ved godt, I burde sprøjte vores blad ud på de markante noget oftere, for mange af jer får jo abstrasser, når der går hele tomånedor mellem hvert SOFT. Der er dårlige meldinger om det "nye" SOFT, som det vil fremgå af de andre breve.
Chris



Stig markeds-analyserer

Kære Chris,
Det er med sørg Jeg ser, at I vil droppe jeres ældste line I SOFT til fordel for 3 computermærker: Commodore, Spectrum og Amstrad. Det synes jeg er synd for alle de andre. De vil få det væsentligt sværere ved at stå sig fast, og det er efter min mening kun en konkurrence til SOFT. I.C.



Uha Søren, der er vist en værre en. Der er nogle, der siger, du kun er 13 år, og så vil du have Strip Poker-applet. Ny-ny-ny.

DK, da kan købe de fleste spill hos din forhandler, der bare skal bestille dem hjem først. Det tager normalt en lille uge, men hvis han ikke kan skaffe dem, kan du ringe til Importfirma og få den nærmeste forhandler oplyst.

Tak for kommentarerne til test-billetet. Dem kunne de lide, men hvorimår får jeg en kommentar? Med hensyn til din Thing On A Spring, håber jeg, een af læsere sender svært lad (om det så bliver en bog).

Og ettern tak for brevet, selvom: Hvad betyder "pille-fedt"? Din, Chris.



Stimulerende læsning

TI SOFT.

Jeres blad er udmærket, stimulerende læsning, som jeg glæder mig til, før bladet udkommer. De programmer, I bringer, er alsidige og lærerige.

Men engang imellem kunne det være rart at få adresserne på program-forfattere, særligvis med deres tilfælde, så man kunne komme med spørgsmål og forslag til forbedring. Nogle kunne også, mod betaling, sende båndkøper ud, så man slip for et borte program men i ind selv. Det er ikke altid lige spændende i indtaste dem, specielt ikke de længe.

Med venlig hilsen,

Erik Christensen, Højdedraget,

Valby.



Tak for brevet, Erik. Ja-ja, stimulerende læsning... I hvilken forstand?

Det med at skrive programforfatterens navn og adresser er et forslag, men lad os se, hvad de andre læsere siger til det. Det kunne også godt være rart at høre fra programforfatterne selv, så skriv til mig med meningerne for og mod. Nogle mennesker kan jo ikke lide at få navne og adresser offentliggjort i bladene. Til dit forslag om båndkøper skal jeg sige, at SOFT er per gængse har samlet bånd og disketter med 24 eller 30 af de færdigindtastede læserprogrammer, som

vi sælger for 148 kroner. Sådan et tilbud havde vi både før jul og i sidste sommer, og det er klart, at det kommer igen på et tidspunkt.

Indtil da, hav det rigtig godt, Chris.



Ung og uerfaren

Højsa SOFT Special.

Jeg her som nybegynder en del problemer med de programmer, der er i SOFT. Når jeg ringer ind til jeres torsdag telefon service, er der ALTID optaget. Med hensyn til bladet. Godt, godt, godt.

Men en god ide er jo nok at lave små og mere ukomplicerede programmer og artikler for "småle nye computer-egere". Det kan nemlig gæne som rustak de fleste par måneder, man ser jeres blad. Endelig vil jeg gerne spørge, om der findes en computer-klub i Århus-området? Hilsen Aetjern Nielsen, Silkeborgvej 71B, Brabrand.



Højsa Aetjern,

Selvbetjening er der da computer-klubber i Århus, mange endda. Ring på 01-112833 og få "Alt om Data" nummer 4-88, hvor du finder dig en dataklub, der passer. Her har Rasmus Kirksgaard Kristensen nemlig været på ture rundt i Danmarks Dataklubber og giver en kæmpe oversigt. Så stakker du om, et det er svært for begynderne. Sådan havde jeg det også første gang. Aetjern. Men det går nok. Dit forslag er sendt videre til redaktøren.

Og at der altid er optaget om torsdage, siger sig selv. Når han og Rasmus sidder ved telefonerne, glæder landets linier. Men med lidt tålmodighed skulle du kunne komme igennem. Højsa Christy



Ansigtssløftning

TI SOFT.

Da jeg så jeres nye blad ved køkken, så jeg med det samme ansigtssløftningen. Jeg synes, det har hjulpet et hel del, især et alle

programsløftninger er forsvundet. Det jeg især synes er super-godt, at I har fået med, er "Arcade-action aid". Jeg har i al den tid, jeg har haft en computer, altid købt "Computer & Video Games", da det efter min mening er det bedste blad på markedet. Bl.a. deres "adventure-højtløse" er god, og det kunne være rart at se en sådan i et dansk computerblad, da der er mange af disse computerkommentarer, der sidder uhjælpefuldt fast i mange adventures.

Jeg ser allerede frem til det næste nummer af SOFT.

Med venlig hilsen

Peter Lind Nielsen



Høj Peter!

Din gode ide er hermed blevet videre. Og tak for dit syn på bladet nye look. Chris



En lykkelig ejer

Høj,

Jeg er 14 år og en lykkelig ejer. Her er 4 spørgsmål.

1 - kan man købe Amstrad-basic til en Commodore?

2 - hvilken monitor er bedst til C128, nr. 1901 eller 1902?

3 - Er der nogen mulighed for at købe tastatur til i 64'er mode?

4 - I manualen står der flere steder, at man kan køre 64-programmer i 128 mode, men ofte står computeren over i maskinsprog-monitor (fx. Super Turbo II) og andre gange sker der intet. Kan det forhindres? Hilsen

Ejvind Hasses, Gren.



Tjavis med dig, Ejvind.

14 år og en lykkelig ejer, det er ikke smilning. Synd, et du glemte at skrive, hvad du var den lykkelige ejer af, så er jeg jo nødt til at sidde her og gætte... Eller dag-dramme...

Nå, du har et par spørgsmål.

1 - Nej, selvom mange 64'er ejere er misundelige på Amstrads Basic, kan den ikke købes løst. Det kan BBCs og Spectrums, men for Amstrad gælder det, at den er bedre rent hardwaremæssigt. Til gengæld kan du købe noget,

der ligner, bl.a. Simons Basic. Og det er næsten lige så godt, hvis du skal programmere selv. Prisen er 485 kroner.

2 - Commodore oplyser, at du kun kan få 1901 i Danmark, og så er det problem jo løst. 1902 har en lidt anden fask, men ellers er der ingen forskel, og sælges kun i USA, fordi den koster 110 V. Derfor tager Commodore dem ikke hjem til Danmark zo-genlunde.

3 - Nej, desværre.

4 - Jeg har forbiørt mig, og eksperiment herinde siger, et du vist har fået noget galt i halsen, da du læste manualen. Det er KUN i rene C64 BASIC programmer, der kan køre i 128 mode, dvs. altså ingen peek's, poke's eller maskinkode-kald. Men godt foregået. Skriv snart, Chris.



Knas med linien

Kære SOFT,

Kan det være muligt at få en udskrift af TORPEDO SUBMARINE fra SOFT nummer 10, 1986, især linje 900?

Jeg er en meget glad læser af SOFT.

Venlig hilsen

Jesper Elsgaard



Høj Jesper,

desværre kan vi ikke påtage os at sende nye listelænger ud til folk, men jeg vil da med glæde genne-give listen, du mangler:

900 LET H=1000; FOR I=USR

"A" TO USR "U"+7; READ A; BE-EP .005; (IF USR "A"/2) 30; POKE (A, NEXT I; GO TO 20

Håber, det hjalp dig, Jesper.

Og til alle jer andre:

Det var så alt, hvad posten kunne finde på i denne ombering.

Skriv ind, hvis I selv har noget på hjerte, spørgsmål, kritik eller bare gode råd. Vi har fået en del breve fra læsere med tips til spillere, og får vi flere, bliver de videregivet til Arcade Action Aid sektionen. Tak for dem.

Vi ses.

Chris.

THE JOYSTICK BATTLE

CPU

Dette joystick må være noget i retning af det mest deforme joystick, der findes i dag. Helt bunden får dig til at associere til siefæfædder, og håndtaget (hvis man kan kalde det sådan), kunne nemt forveksles med en strudehals. Nok om dyrverdenen. Der er 2 fireknapper på CPU-joystick. Den ene sidder i toppen af håndtaget, den anden sidder på kableret til venstre. Det er meget akavet for en venstrehåndet (medmindre man har unormet lange fingre på højrehånden). Hvis du efter 5 minutter skulle have opdaget, at du har vendt dit joystick forkert, eller måske bare undrede dig over ledningens mærkelige placering, så står der TOP i toppen i toppen af dit joystick. Derfor kan du altså lade, at ledningen er ført ud gennem toppen. Lad os vende opmærksomheden mod håndtaget. For folk med håndformer eller andet godt (fx hawet) vil det bare gøre lykke, men en normal hånd vil kunne komme 2 gange rundt om det. V i et joystick tilgævet af de lydløse leashtatches, der sårer en lang levetid (jvf spilletid). Der er ikke nogen sugeskop under joysticket. Den med deirkompetente plasticdutter, der ikke holder nogen steder. Testjoystoben er dog endnu smartere da der allerede ved testens start manglede 2 af de fabuløse plasticdutter. Det gør det absolut ikke nemmere at spille med. En ting er 100% sikker. Du får ikke slid på dette joystick i denne generatør, det sikrer leashtatchesne og det plastic, støkket er gjort. En investering i dette stick er lige så sikkert som at putte penge i statsobligationer. De bliver ikke

mere værd, men de taber heller ikke. Altså. Hvis du vil have et joystick, der ikke er til at holde på, 20 kg bruttovægt, ikke til at sæde op, uden sugeskopper så er CPU'en lige noget for dig. CPU-joysticket importeres af Quickssoft og koster kr. 148,-

Moonraker

I rækken af håndtagets "rytmeprinde" finder vi et navn som Moonraker 1. Dette stick har alt i navnet. Wow mand Moonraker. Moonraker man er. Nå, dette joystick er bedre anset end i badeværelset, som substitut for rippersen. Ja, joysticket ligner ganskeveligt et badedyr. Lad os starte oppefra, hvor håndtaget kryber, 2 fireknapper udmarker dette joystick. Hvis det dog ikke lige var det fordi de ikke kan bruges særligt, deli fordi du aldrig nogensinde i din største brændt vil kunne ræmme den anden. Den første er ganske rigtig placeret foran, hvor pegefingertens rammer, men den anden! Den sidder bagpå håndtaget, hvor ikke engang rengøringskønnen kommer. Kløret? Der er et meget flot mærke på sticket, det minder om gammelgids vejbelægning. Dette mærke vil du også kunne finde dine hænder efter hårdt; spil. Busden fødes er rund, og i skold plastic. Du kan nemt skyde i 4 retninger, resten kræver bodybuilder tendens. Sticket er bejlet ved hjælp af microswitches. Neden under sidder der 4 støttepæder, der i enhver situation skulle holde dit joystick fast. Nu er det sådan, at producenten har ræsonneret sådan, at hvis han fik set nogle solide støttekop-

per på, ville de holde længere. Det er til det og godt, da du aldrig vil slide disse støttekopper op. Grunden er imidlertid, at du ikke får brugt dem særligt meget, medmindre du har en glasplade at stole det på. Hvis du har det, så står det fast, ellers ikke. Så sidder du der og spiller et godt game "Undum", tæt på highscoren som kammeraten sætter igår. Du laver en hurtig vending, river hårdt i håndtaget. POP! Håndtaget ryger af, smækker ind i panden på dig. GAME OVER. Den er god nok, håndtaget er en egentlig fungerende enhed. Hvis du som ovenfor nævnt kommer til at have for hårdt i håndtaget, ryger det af. Der sidder pluggen i som antennen på et fjernsyn. Det kunne da være ganske smart, men når du har mestet din highscore, fordi det gik lidt vidt for sig, er det ikke sjovt længere. Joysticket koster til gengæld kun 98 kroner.

ATARI Trak-ball

ATARI, en gigant på det seriøse computermarked, har lanceret et egentlig joystick. Ikke af den normale slags, nej, en trak-ball. Det er et joystick med en belandsplade i midten, og så kan du rulle med rullebånd 25 cm langt, 6 cm højt og 14 cm bredt. Hvis det ikke er en gigant, så er der ikke nogen, der har store joystickes. Som på en mus, er kuglen slæket ned i en plastruffe. Der er 2 fireknapper, der er designet som til placering, desværre sidder de ikke så godt, når man skal bruge dem meget. Det skal dog siges, at hvis du har råd til dette joystick, er det heller ikke det eneste, du har. Derfor kan du udelukkende bruge Trak-ball til

spil som "Cyroscope" eller "Ms. Pac. Man", hvor det ikke er nødvendigt at skulle skyde så meget. Sticket er ikke så tungt, som man kunne ønske sig, hvilket kan neutralere i, at man fejler det af bordet, hvis det går hårdt for sig. Det bliver jo ikke bedre af, at der ikke er nogen gummitamponer til at stutte det fast til bordpladen, men hvad. En lille switch bagpå "kassen" er beregnet til brug på ATARI computeren, den vil give dig muligheden for at kunne betjene sig proportionelt højt med bevægelsen på trak-ball en. Forhåbentlig af ATARI Trak-ball er Quickssoft og den koster kr. 295,-

Microace

En klisset budning rent designmæssigt. Men hvis vi ser bort fra det, så har vi her et ganske smart





Joystickkrigen er begyndt. "SOFT Specials" Henrik og Lars smøgede ærmerne op, tog joystickhandsken på og satte ud for at finde sandheden bag de nye joysticks.

Et joystick, til enhver situation. Håndtaget har samme farve som Reddof's næse (jvfl. julesneg) og nogenlunde samme form. Du kan umuligt spille over længere tid i et shoot em up game, men til arcade adventure spilene vil dette smilpen bare være lykken. Du kan let bevæge dig i alle Retninger, og bliver hjulpet på vej af microswitches, der med sin sprøde klækken blemdegyver dens tilstedeværelse. Foran på joysticket sidder en smidigt placeret fireknop. DEN SIDDER NEMLIG MIDT PÅ STICKET. Hvilket muliggør at både højre og venstre håndede mennesker kan bruge dette joystick. Der er ingen sugkopper i hånden, dermod de velkendte sorte ikkender. Dem er der fros af. Det er nu heller ikke

nødvendigt, at der er sugkopper på, da det er så lille, at det næsten vil være bedre at have i den hånd, du ikke spiller med. Ledningen er ført ud gennem toppen og generer ikke, når du spiller med det. Alt i alt et ret godt joystick, der kan bruges stort set all-round. Importøren af Microace er Overgård-Andersen, 01-423000, og det koster kr. 260,-.

Super joy

Jubilæum, endelig et gennembrændt joystick. Superjoy har faktisk alt, hvad der skal til for at tilfredsstille en computerer, der skal have et joystick til alle slags spil. Først af alt er der et ergonomisk håndtag på, der sidder godt i hånden. Udempen er mærket, der også kender tegner din hånd efter spillet. Udover det kan vi ikke finde noget



ATARI Thrak-ball, Quickshot V og Cobea

grohnik dårligt ved dette joystick. På toppen af håndtaget er der en trekantet fireknop, som skaber til den tømmefflinger. Der er også en ud i venstre side. Den kan du dog kun bruge, hvis du er højrehåndet. Ikke så smart! Dermed er der på dette stick indbygget auto-fire. Denne funktion kan du tænde eller slukke alt efter behov, på en lille sort kontakt bagved håndtaget. Kassen, som joysticket er bygget i, er gennemslutsåret, ikke for stor og ikke for lille. Ledningen er ført ud gennem toppen og gør ingen fortræd. Endnu en ting der taler for dette stick er, at der er led-switches i, og det er en "long-laster". De er så godt som umulige at få påtaget, uanset hvor meget du spiller. En anden ting, vi legde mærke til, er, at sugkopperne næsten har en vaccamatisk virkning. Når du sætter det fra dig, kan det i visse problemer med at få det med dig igen. Også på glæve

overflader hænger det i med hænder og fødder. Døjligt. Hvis det skulle gå hen og gå så galt, at gummifødderne gik i stykker, kan de tages af og udskiftes. Det eneste, der udover mærket på håndtaget skulle være til gene eller tale imod købet af Superjoy, kan være plastikket, det er lavet af. Det virker en smule skræbeligt, men vi kunne ved testen ikke få det i stykker ved normalt brug. Forhandleren af Superjoy er Overgård Andersen, og det koster 169,- kr.

Crack shot

Det er vist gået op for flere og flere joystickproducenter, at mange computerfremskridt venstre håndede. Derfor har de bl.a. lavet CRACK SHOT således, at du kan bruge det, hvadenten du er højre eller venstre håndet. Håndtaget ligner en sng barn, men ikke desto mindre



Microace, The Moonraker

THE JOYSTICK BATTLE

er det ganske bekvæmligt at have med at gøre. Der er ikke noget mønster, der kender sig fra grafiktræker hånd. Ingen kendetegn efter den drabelige kamp i toppen af håndtaget sidder 1 stk. freknapper lige i stolning til at blive akkurat af en skydeglæde tommeffinger. Altså ingen knap til pegfingeren (brug-fingeren). Demoid er det en stor bred freknapper ude foran på joysticket, der som får nævnt kan aktiveres af både højre og venstre-håndede personer. Samtidig er det formet således, at du ikke skærer dig på nogle skarpe kanter, da det er formet rundt i begge ender. Der er 4 sugekopper i bunden af sticket, der sørger for at holde sticket fast til en spilplade. Desværre kan de ikke skuffes ud, så når du en gang er nået, er den sk... stilet. Men hvorfor græde over sådan en bagatel, når der er meget værre ting i færd med. Det vi tænker på, er at sticket lever op til sit navn som CRACK SHOT. Hvis det så bare ville nøjes med det, men nej. Det kedelige er, at CRACKET opstod under en hård kamp mod drooider. CRACK sagde det, og microswitchene tilfældt forværet rundt inde i sticket. Iu, det virkede ellers meget lovende. CRACK SHOT forhandles af Overgård-Andersen, og koster kr. 99.-

Joystick (DATA+)

J&J, Chester Marketing har lavet JOYSTICK. Helt nyt, oprigtigt navn til et joystick. God vide hvad man selv kunne finde på at kalde det! Alt andet end JOYSTICK, Grafik, vinderen har et kæmpe håndtag, faktisk er det ganske lig Spectravideo's QUICKSHOT II. Som testens eneste har JOYSTICK 4 freknapper. Dette feedback joystick har masser af også autofire-switch, som vi ret til sælver. Den kan

sprøjte en Rambo-ikke ild ud, der ødelægger selv den mest stole sprite. Fat "podekappen" og tryk den af. Sugekopper er der 4 stk. af nedehænder sticket, (det ville da også se durt ud, hvis de sad foroven, ikke?). Også dette joystick kan bruges af både højre og venstre-håndede mennesker. Hvis vi da ellers kan kalde os mennesker. I højre og venstre side sidder der 2 stk. plastikstykker (freknapper) der ligner chokoladestener i midten af disse sidder den magiske to-fire knap. Selv "kroppen" er ret deform, og meget søder at beskue, men lad os sige, at den er håndvenlig. Ledningen er ført tilpas ud foran på joysticket. Det bevirker, at vi ikke rammer ind i den, hvis det går hårdt for sig. Hvis det går lidt hårdt for sig, vil du straks assocere til filmmanøvre, når du sidder med din lange penicillin atrapp (næse). "Cheet" (ang-snyde) kan vi bruge fra filmmanøvre, for en ting er sikkert, du ville føle dig snydt, hvis du havde investeret i JOYSTICK fra Chester Marketing. Efter et spil REVS, hvor vi kom for langt ud i rabetten, drøjer vi hårdt mod venstre, og hele... går ind i handens. Forhøbet bevarer for en gang bars. Du skal ikke tage mod det, hvis du så blev tilbudt det af en fuld mand på hovedbanen. Det er ikke engang værd at lægge øjnene på. Hvis du skulle have købt det alligevel, så kan du jo altid græde dig over den garanti på 1 år, for det var løbende, hvad der skulle til for at sælge det! Forhandleren er DATA+ og det koster kr. 179.-

QuickShot

Fra den populære joystickfabrik Spectravideo, har reaktionerne fået os frem i rækken, af deres best-seller joystick's til test. Oprindeligt nok, hedder dette QuickShot V, Spectravideos Chefdesigner har sikkert været en tur hos Bang & Olufsen, og lurt dem på fisusen af, for flot er QuickShot V i hvert tilfælde. Med et meget aerodynamisk design, i sort minder det mest af alt om noget, der blev blæst over fra produktionen af filmen "Star Wars". Dette Joystick udmærker sig dog ved at have hele 3 freknapper. De to er placeret, som normalt ved tommeffingeren og pegfingeren, men densidste er en plade på størrelse med en halv badmintonbane, som er placeret ved foden af "sticket". Desværre tror jeg, at man bliver træt i fingrene af at bruge disse knapper, da der overhovedet ikke er nogen respons i form af kliklyde, eller til-

svarende når man bruger dem. Undermed på QuickShot V er der endog, hele FEM potentielle sugevorter, der kan få læmnaben af de fleste IRGA-børde. Jeg skal love for, at de holder til mosten. Selvfølgelig er Spectravideo dog ikke sluppet så heldigt fra det er lidt for bredt og flat, og da det samtidig meget stramt, får man nok nogle emme muskler af at bruge det til de hurtige "Shoot'em up games". Holdbarheden af sticket lover dog godt. Det er næsten umuligt at få det fra bunden, og ydermere har man brugt microswitchene på en ny måde i bunden af sticket, som gør dem uopslidelige i enhver henseende. Skal man dermed bruge sin EDB-pind, til de lidt mere rolige og gode, får jeg godt sagt god for QuickShot V, som fuldt ud lever op til sine forgængere L II, III og IV, og viser egentlig overbevisning, at det endelig bliver på Museum of Modern Art i New York. QuickShot V forhandles af Quacksoft og Overgård-Andersen og koster 179.- kr.

COBRA

Kolossen fra Rhodos, kan godt gå hjem og bygge sin havnegrad et par gange til, for her er overmanden COBRA: superjoystick fra RushWare. Tag ikke fejl-vi overlever ikke! Alene har jeg set mæge til klump af et joystick. Det er ca. 25 cm i højden og 15 cm bredden, og så viger den gudegædende op mod et kilo, så hvis du har gigt, eller er hæmmet på anden vis, vil vi nok anbefale, at du kigger et andet. Navnet Cobra betyder uden tvivl til udfordringen af selve håndtaget, som minder om hovedet på en Cobraslange, der lige er parat til at hugge JØ, desværre betyder det ikke noget at klage over, hvad håndtaget angår. Men da RushWare skulle lave resten af sticket, fik de travlt. En brøkkasse blev lythurtigt anbragt ude meden for at hjælpe på vægten, og under kassen sidder der fire vakuumsåbber. RushWare vil være helt sikre på at dette joystick blev stændt, hvilket de skal have et mængde ros for, lidt problemet med almindelige joystick's tit er, at man skal bruge alle sine kræfter for at holde det på bordet. - Med Cobra er man ude over det problem! På Cobra sidder 3 freknapper: En pegfingertrækker, som er virkelig behagelig at arbejde, og på selve tommeffingerpladen sidder der to freknapper, som ligeledes er placeret ergonomisk korrekt. Forover, mellem de to freknapp-



Deluxe Video Controller, Crack Sh...

per, har man fra RushWare side placeret en lysdiode, der lyser hver gang du bruger en af fire betjerner. Lidt fjollet, for man kan da se på skærmen, om det hele virker som det skal, så lysdioden bliver virkelig et irritationsmoment ud over det almindelige, da man bliver helt skoleagt af at den blinker hver gang, man får klare i pegfingeren. Dette gøres heller ikke lettere af, at fyldt er så stort, at det holder det meste af skærmen, set fra brugerens synsvinkel. Man skal virkelig have god plads for at få det opgjort ud af COBRA. Til gengæld virker det godt: Det er der hele 8 microswitches der sørger for, bare de ikke larmede så meget (klik, klik, klik, klik-klik). Testholdet kan man anbefale Cobra, fra RushWare, til dem, der har penge nok, det koster nemlig dobbelt så meget som 900 kr. og bliver således på mere end én måde testens





Ce-Tec DPJ-900

oversvætter
 importeres af Quicksot

DPJ-900

DPJ 900, fra CeTec, er i alle henseender et ret normalt joystick. Det har et ret lækkert udseende, og er helt i sort, på nær tre fireknapper, der er røde. Det er designet således, at det er behageligt at holde på, både på håndtaget og på bunden, hvis det skulle blive nødvendigt at støtte med den anden hånd. Håndtaget er formet efter fingrene, og tommelfingerknappen, sidder lige hvor den skal. DPJ-900 er en typisk action pend, idet den er hurtig og præcis at arbejde med i bunden af den sidder der 4 gummiok, der holder joysticket godt på plads under spillet.

På foden af sticket sidder to ekstra fireknapper i højre og venstre side, der muliggør, at både højre og venstre håndled kan bruge den uden problemer. Inden joysticket sidder fire leaf-switches, der er behageligt lydløse at arbejde med. Ledningen er placeret i toppen af joysticket, således at du ikke også skal sidde og kæmpe med den. Alt i alt må det konkluderes, at der er tænkt over denne joystick, der til prisen er et virkelig godt køb, den koster nemlig kun 168 kroner. Blev skal man ikke vente, at den holder i al evighed, da den er lavet helt igennem af en plasttype, der ikke virker så lovende. DPJ-900 forhandles af Computer-Centrene.

TAC 2

TAC 2 fra firmaet Suncon, er en virkelig lækker lille ting, som vi har savnet længe. Den minder nemlig kraftigt om den type der sidder på de rigtige arcade maskiner, som vi kender fra Tivoli og Bakken. Og så er det ikke uden grund, at den hedder TAC, det står nemlig for Totaly Accurate Controller, hvilket oversat betyder noget i retning af Total Akkurat kontrol, og det er lige, hvad TAC 2 er. Ikke nogen slinger i valken her.

TAC 2 er et kvadratisk lille joystick, med et rigtig "rulle med roudalen" håndtag og to skingede orange fireknapper, placeret i hver sin ende af joysticket. Stangen er akkurat så lang, hvilket gør den særlig velegnet til "fast ac-

	DPJ	Quicksot V	CoCo	Microtrak	AT&T Top Gun	Microtrak	Ce Tec DPJ 900	Superjoy 28	Crack-Shot	TAC 2	Spending	Quicksot	Joystick	Ballance Value Cost
Spilknapper	x	x	x	x		x	x	x	x			x	x	x
AutoFire			x				x						x	
Antal fire knapper	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	4	4
Leafswitch	x						x	x					x	
Micro-track		x	x	x		x			x			x	x	
Pris/knapper	7	8	9	7	10	11	11	10	10	11	11	13	13	10
Kvalitet/pris	11	10	13	7	9	10	9	9	10	11	13	10	13	10
Er godkendt			x	x			x	x	x			x	x	x
Pris/td	148	170	205	98	205	249	168	169	99	249	249	99	179	148



Superjoy 28, CPU Sticket og Gun Shot

tion" games af enhver art. Vi gætter på, at TAC 2 vil blive etsket af alle Pac Man og Centipede-freaks, for dets enorme formål til netop denne type spil. Desværre har man fra Suncons side glemt at putte sættebøffer nedenunder, hvilket gør, at TAC 2 taber meget vægt, hvis man får for brutalt i sticket. Desuden går de gummiok, der er placeret underhånden, meget hurtigt i stykker, idet gummen er meget porøs. Det er synd med et ellers så lovende joystick. Inden TAC 2 sidder der et kontrolsystem, vi ikke er så vant til at se. Selvfølgelig er sticket mands ud i en lille kugle, der så placeres som en slags hofled mellem fire ledere. Denne slags system er langt mere holdbar end både macro-switches og leaf-switches. TAC 2 virker da, som en helhed også utroligt holdbart. Det er desvær-

ret udført i stål, og delvist brudskler pænt, som det er noget af en præstation at opnå. Til prisen er TAC 2 noget af et Best Buy, og for herfra biholder alle ansættelser med på vejen.

TAC 2 koster 249,- og importeres af Øvergår-Andersen A/S.

Spending

Fra firmaet Konex er der kommet en ret speciel lille sag, der hedder Spending.

Når man ser det første gang, kigger man nok så forundret, for det ligner hverken tag eller fisk, endelig et joystick. Men det er det faktisk, at særdeles godt et emne. Det er designet af en klog mand, der godt er klar over, at man tit sidder med joysticket i hånden, i stedet for at lade det stå på bordet. Det er nemlig designet fuldstændig efter en højrehånd, med

THE JOYSTICK BATTLE



TAG 2 op imod Chevrolet Joystick

nile til tommebotten, og en skyd-knap der sidder lige nøjagtigt, hvor din pegefinger er placeret, når du hurtigt strammer grebet om Speedking. Dette gør det selvfølgelig umuligt for venstrehånde-de at bruge, og det er en skam, for joysticket lever virkelig op til sit navn Speedking. Idet det er faktisk hurtigt at arbejde med. Højt Speedking tag dig et spil Crazy Comets og føl selv!

Fingrappen er microswitch styret, hvilket gør den meget bekvæm til at bruge, og i selve pinden, som ikke er meget mere end 5 cm høj, sidder ikke mindre end otte af disse mikrokontaktter. De klikker veltroget med, når du kører med klatten på skærmen. Samtidig med at Speedking er utroligt dejlig at holde om, er det et utroligt holdbart joystick. Det er udført i et plastmateriale, der er hårdt som stål (Hvornår man de begynder at bygge huse af dette materiale??) Holder du af hurtige 'shoot em up games', kan du garanteret ikke leve uden et Speedking Joystick fra Konix. EDB-pinden importeres af Quicksoft og koster kr. 248,- i udvalg.

Gunshot

Fra et firma, der hedder CBL, har vi fået et joystick, der hedder Gunshot. Gunshot er lavet i en armbryn og bærer nuance, og er egentlig meget pænt at se på i toppen af pinden er der en tommelfingerbetjent fireknop, der er nem at drille med, og er en ikke nok, har du en til for nederen på joysticket. Denne kan dog desværre kun betjenes af højrehånde, medmindre man har en ret så speciel fysik. Under nedes er der placeret 4 store sugekopper, der ville være en gummi-god værdig. Håndtaget er ergonomisk korrekt udført og er altså meget håndvenligt at bruge. Selvfølgelig er god at holde om, hvis man altså har brug for mere end en hånd til dette joystick. Indimaden i Gunshot består hovedsageligt af Microswitches, hvorfor det er meget præcist at spille med. Da det er lidt stramt at bruge, vil vi ikke anbefale det til de hurtigste typer af spil, men tag ikke fejl! Gunshot er et udmærket joystick, som nok vil finde mange købere. Selvom det kun koster 89 kroner, er det faktisk et kvalitetsjoystick.

Det er udført i et meget hårdt plastmateriale, som ikke går i stykker, medmindre du bruger en tolv pundes mugget. Gunshot importeres af Bilka.

Deluxe Video Controller

Deluxe video controller er testens første kinesisk producerede joystick, og det var med en vis spænding, at det blev pakket ud og testet. Drillepinden minder meget om Spectravideo Quickshot II af udseende, men er faktisk bedre. Det har fire gode sugekopper til at stå fast med, og et meget håndvenligt håndtag. Komplet med pegefingert "trigger" og tommelfingerknop. På basen af joysticket sidder en aflang ekstra fire-knops, der både kan bruges af højre og venstrehånde. Svært at betjene, på basen sidder en omskifter for henholdsvis normal fire-funktion og autofire. Med den kan du faktisk spytte skærmbly ud hertages, end du kan nå at tænke, eller sige "SOFT". Holdbart er det gudhjælpelig og så. Det var totalt umuligt at rive fra hinanden under hårdt spil, og det må siges at borge for kvaliteten. Herfra får Deluxe Video Controller alle anbefalinger. Joysticket importeres af Twilight, og koster bare 148,- kr.

Henrik Bang
Lars Mørlund



TYPHOON

GØR DIN COMMODORE ORKAN-KOMPATIBEL

Typhoon er engelsk og betyder orkan. Det er også navnet på Danmarks ledigste Commodore-cartridge. Et nyt multi-modul, du smækker i den 64'er eller 128'er, hvis du vil udvide med en sand tvivlvind af orkan-træffige kommandoer -

- Old-funktion, der redder selv et NEW't program!
- Reset-knap, der altid standser et løbsk program!
- Lufflysning, der hindrer tulling af skærmen!
- Omsætning fra maskinode til dataskrin i BASIC!
- Valgfri udskjuling af modulet, når det ønskes!
- Menustyret opstart med mange valgmuligheder!
- Bytskæjelp, som konstant viser hukommelsesforbrug!
- Orkan-speed på tape save and load, 10 GANGE HASTIGHEDEN!
- Største tape back-up på markedet (hele 202 blokke)

Hvis du ikke synes, det er nok til at røre en storm op, så se, hvad Typhoon gør ved din disktestasjon (1541, 1570 eller 1571).

- Hurtigloading fra diskette, hele 7 gange så hurtigt (ren orkan-tempo)!
- Formattering af ny diskette på bare 23 sekunder!
- Disk-utilites med masser af disk-kommandoer!
- Diskette motorer med separat sportsector adgang!
- Gennemsejning af en diskette for fejl!

Typhoon er navnet på vores nye modul. Vælg det, fordi du får din helt egen lille orkan for 345,-

Kupon

JATAK, smid orkanen i min Commodore!

345,- kr. ved check indst. på giro- nr. 9 50 63 73

Navn: _____

Adresse: _____

Post _____ By _____

sendes til: COMputer
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K

SPARK DU ER PÅ...



Endelig, langt om længe, er der kommet en værdig arborføjer til The Way Of The Exploding Fist. Det er System 3, der står bag produktionen, og nævnt er International Karate.

Både i side og grafik ligner International Karate og The Way Of The Exploding Fist hinanden utroligt meget. International Karate er præcis lige så hårdtsilende, og desværre såmeden lilla smule hurtigere. Spillets tilskyldes valget af kamppladser, der strækker sig lige fra de egyptiske pyramider til New York med Friedogudinden i baggrunden. Netop på grund af det store antal kamppladser, er de blevet nødt til at lave to versioner, der hver især indeholder forskellige baggrunde.

Hvis du spiller alene, gælder det om at indkassere kularte karatesæter af hele farveskælen, for til sidst at sæde op som verdensmester. Sæder der den mod fanatiske joysticker foran skærmen, er sagen klar. Prøv først med et båndspil, dernæst et online-spil eller måske... Sådan kunne jeg blive ved længe, for International Karate har virkelig et stort variationsudbud af slag, hop og spark, der alle indbyrdes til at blive kombineret i flotte sener.

Så snart en bane er gennemført, bliver du (som i et vist andet spil) udsat for diverse bonusrunder. Nogen steder skal du bevise, at din hovedskal er tykkere end 10 mastræs, men du andre steder skal hoppe og springe for at bevare balancen, da du næsten må støde dig igennem luften for færdige kæbvelben.

Godt gæmt af vejen i højre side af skærmen står en lille skæpget dommer, og demmer hvor rent slagene eller sparkene gik ind. Når du så har mærket din modstander tilstrækkeligt, finder dommeren noget

nyt frisk ingt kød, der er egnet til din næste brutale nedslagnings. Sådan kan du blive ved, indtil du møder din "slagtemester", som også leder dig ende i kælderydeme.

Hvis du ikke spiller mere vente for længe, bliver de hurtigt udstilmode, vender sig rundt, og ser klagen på dig. Ligeledes tæres håndsvædet af bukserne, hvis du lige har lavet en rigtig-fot-kombination. Jo, International Karate er et spil, der er kædet for alle detaljer. Spørgsmål om International Karate overgår selv The Way Of The Exploding Fist: ligger stadig uafklaret hen i luften. De to spil minder så meget om hinanden, at det på mange punkter bliver et spørgsmål om smag. Dog vil jeg på grundlag af spillets hurtighed og den flotte grafik nok personligt men, at International Karate er en smule bedre. International Karate indeholder heller ikke samme fortrug-aggressive tendenser, f.eks., tæller der ikke points ned for hver gennemført bane.

Lyden i International Karate er virkelig flot og absolut værd at høre på. Men jeg savner det velkendte knæk, der indvarsler, at der splintredes knoglen, og nu er det specialkorrigens tur til at arbejde.

Hvis du er lidt mod hurtige fottekaratospil, eller elsker at sidde og banke hjerne på en forvredet venet ud af skærmen, kan jeg kun give International Karate mere varmeste anbefalinger. Der er med International Karate kommet endnu en klassiker:

Grafik	13
Lyd	11
Fængselsde	13
Action	11
Pris/kvalitet	11

BLIV NINJA PÅ EN DAG

Gulf Indspakningen til dette spil er bare overraskende. En stor brønde af tiger med et gebis, der er en elegant stadstænder overlegen. Midt i denne store orale overvælde, stod en sej sort minde med et blodigt samurai sværd. Tydeligt: Klar til uden tæven at møde enhver modstander ned, som var det modent. Orslaget lovede ikke for meget. Selv mine videste forventninger blev indfriet.

The Way Of The Tiger er virkelig kvalitetsmæssigt på højde med hvad Gremlin Graphics Software leverer, nemlig et rigtig godt kampspil gennemført i suveræn grafik.

Spillet består af to kassettblænd med et masterprogram på en af dem, mens resten af sideme indeholder forskellige kampdatabaser, der skal gennemføres. Så snart masterprogrammet er indtastet, præsenteres du for en menu, der giver dig muligheden mellem følgende valg. Ubeværet kamp, kamp med stav og kamp med sværd. Du kan også vælge at udsætte dig selv for alle ovennævnte kampvariationer i et stræk. Grunden til, at du har kastet dig ud i denne endeløse række af truede udfordringer, skyldes den bedre bestemte ambition om at blive en rigtig Ninja. Ikke før du har bevist dit mod og din kampstyrke i disse 3 kamp typer, kan du kalde dig selv en Ninja uden at stå til bæk ned.

Du befinder dig på en ø ved navn Tranquil Dreams hos nogle venlige munke, som har opfostret dig lige siden du som barn blev bragt dertil. Din egentlige aftanning er dig meget fæm, og hver dag bebragter du med søgte udden det fedtelsværmærke i form af en krone, der er placeret på dit bryst. De ellers så imødekomme munke er hvad angår din aftanning utrydte alvende. Vent indtil tiden er inde, ideo de blot hver gang, du spørger dem. I stedet oplærer de dig i angalmens ædle kunst, der end nu kan bekæmpes med godt.

Nu hvor tiden endeliger inde til at tage de første spadse skridt ind i de vokales træker, om man så må sige agner du i dit stolte sind muligheden for om sider at blive indviet i hemmeligheden omkring din egen aftanning. "Blot" mangler du bare at nedlægge Nagashi's (Grandmaster of the Dawn) udvalgte modstandere, samt allerede den tilbedte autoritet af en rigtig munk selv.

På sin første kampscene møder du uforvarenet op. Din første modstander er en sortklædt Ninja akkurat som dig selv. Mens du kæmper, er det starten næsten umuligt at undgå at blive afmærket af den pariastrøkt flotte baggrund. Specielt fordi denne skal ikke som andre "normale" baggrunde er stilblæst, derimod er den fuld af dynamik og komik. På første bane står baggrunden af bevægede blomstrende vækster, lever og store sten i alverdens forskellige former.

Men nu bliver brat revet til bage til blivelsens barske realiteter af din modstander, der står ot slår dig i hovedet. Lad det være dig en evig læresag og ikke at stå at nyde udsigten under en kamp med en fremmed mystificeret modstander. Den næste modstander får dig til at blive om hvornår Nagashi, der har valgt den modstander ud, virkelig er den fromme munk, han giver sig ud for at være.

Modstanderne ligner mest af alt uliggyldige mutanter direkte importeret fra den værste del af helvede. En flyvende, stikklid skabning angriber dig ubønhørligt, mens han/munden spytter mærkværdige sæbebobler ud i hovedet på dig. Hvis du nemmer når et par gange i træk, skiber skabningen pludselig udsætte til en lille rund lumsk dværg med et sålsværd. Af andre mærkværdige væsener, du støder på, kan nævnes en næseblomsmand, og en utrolig stor fedliden kæmpe med kartoffelrøse.

Hvis du er så dygtig at du klarer dig igennem til næste bane, bliver du udrustet med en stav. Et forholdsvist harmøst våben i hænderne på de fleste, men i en minis besiddelse dødeligt. Selvfølgelig kamp handlingen foregår på en træstmassive tværs over en flod i bedste Robin Hood stil. Igen er baggrunden utroligt fængselsde, for seer bagved er fyldt til randen af fisk.



AMSTRAD

ænder og andet nag, der helt sikkert vil fange alle naturverdens interesse. Du kan dog ikke blæde dig at besøge naturens vidunderer lige nu. Din fjerde modstander er et ngtigt knoglerende skælet. På denne bane har du mæser igen hømt dine modstandere er suspekte økote stæder. Men tab ikke modet af den grund, nyd dermod muligheden for at slå dit mod eftertrykkeligt fast over for omrønderen.

På sidste bane er du bevåbnet med sværd og ligeså er dine modstandere. Her begynder du at julte og smage syren, men lad ikke dette indføre på din medlede koldblodighed. Tværtimod skal du på denne bane være meget forsigtig og varsom, da du vil møde nogle meget overbevsende modstandere.

The Way Of The Tiger skuffer slet ikke. Spillet står som endnu en ny type kampspil, hvor du selv bliver udstyret med værnende silbertyper undervejs dine modstandere er bløde præget af fæstis og humor.

hvilket gør spillet både morsomt og afvekslende. Farten i spillet kunne godt være en smule større, men dette opvejes heldigvis til fulde af det store angrebs- og pareringsrepertoire. Grafikken og bevægeligheden er simpel hen bare flot, desværre lever det skrattende lyd slet ikke op til spillets smukke kvalitet. **The Way Of The Tiger** må siges at have en utrolig stor spillemæssig værdi, der bare skal opleves, hvis du kan lide Acron med stort A.



Class

Grafik	10-11
Lyd	7
Fængslelse	10
Action	10
Pris/kvalitet	10

BLØD OG VARM SOFT

AMSTRAD



I sidste nummer kunne du i "Soft Pals" løse om den superseede Samantha Fox. Nu er hun omrøder kommet, dog ikke til Commodore 64 som ventet, men dermod til alle de værdige elskende Amstrad- og Spectrum-egere. I **Samantha Fox Strip Poker** folder fru Fox sig ngtigt ud med digtalsere de nøgterblæder. Hvis du ellers spiller dine kort ngtigt, vil hun løbentare sig for dig på det ene mere vovede billede efter det andet. Til sidst vil du, når enden er nær, have en hel billedserie af Samantha, samt et nært forhold til alle hendes erotiske kændstager. Når du har slået Samantha Fox og derved set hende vende, vnde og dreje sig i besynderlige stillin-

ger, begynder din interesse naturligt at falde på selve kønspillet. Ja, svært er det ikke, at få fotomodellen til at tabe de første 800 bobbe. Det viker næsten, som om hun vnder, og gerne vil røre sig noget mindre varm end et par boksbræser. Men så snart hun bliver bløttrukket til blænk af, fårer der en spildjævel ned i hende, hvorefter hendes spilkvalitet ændres til det bedste. I langden er Sammy dog ikke særlig fæspilende, og kan ikke holde din opmærksomhed fængt i alenehed. En ragen kvinde er trods alt i vores samfund ikke noget helt exceptionelt øg. Det er det gjenlygt hel-ler ikke for softwarehuset Mar-tech, og af samme grund har de

på den anden side af blændt lægt et nyordryk: 4-månds kønspil. Her græder det ikke om at stå flere hendes erotiske legemader, men dermod om at skæbe en størst mulig puge drækte ned i spillet. Den kønsvenson, der foreser efter, hoder 7 korte stud poker, og for der ikke skal opstå nogen som helst betal og årsag til forsmættelse, fungerer computeren som dommer spiller igennem. Du har her at gøre med 3 forskellige modstandere, der hver har sin egen spillestil. Endvidere vil de 3 spillere hele tiden

forsøge at analysere din spillestil, og ændre deres eget spil efter den. Tilmeld analyserer de 3 computerstyrede spillere og så hasaser, hvilket nok skal gøre spillet endnu mere forvrende. Blæsvet på bagden er et lod andet end Samantha strip-ræs på forsiden, - måske har hun andre ting i hovedet? Tja, **Samantha Fox Strip Poker** virker som noget af en blændt landmand på risp, hvilket måske er en fordel, da køndekredsen dermod øges. Samantha Fox må siges at være et nmeligt godt bud både til



pokerfanatikere samt il de mere erotiske interesserede. Grafikken er flot, men teknisk er den ikke særligt avanceret. I det enhver med det rette udstyr og motiv kan producere tilsvarende stilfælsende billeder. Et aspekt, der lægges vægt på i nedenstående grafikbedømmelse. Af lyd er der ikke andet end et søle bup eller bløp hist og her, samt en lille melodi, der skal peppe TV-stjernens Samantha Fox's billedene op. Desværre må alle i køre snge detaliever i sidste ende selv finde ud af, hvorvidt den køere Sam virkelig er til noget, eller hun bare bluffer.



Class

Grafik	9
Lyd	7
Fængslelse	9
Action	soft
Pris/kvalitet	9

GRÆSKARRET SLÅR IGEN!

Pa Palace Software er efterfølgeren til Caudron kommet. **Caudron II** er den fortabte hestene om sløret med den onde heks og det lille hoppende græskar, der skal så meget gneligt ordt igennem, før det endelig kan besjæne heksen. Denne gang har du længt mere plædt af bolme dag på og selve skønnere er længt fløttere end det første. Dette skykkes at Palace Software har ansat ngtige kunstnere til at skæbe ide, billedet og endda musik til spillene, og det har virkelig været en

god ide. Skærmblæder og musik i **Caudron II** er virkelig etestående lavet. I **Caudron II** spiller du græskarrets rolle, og den går altså ud på at tage livet af heksen, som lægger og sower i sin sang øvrene oppe i sløttet. Men dette er slet ikke så nemt, for til dette formål skal du bruge en bunke "magics" (trykfløtning, red.), hvilket blændt andet er Et bøger, et øgald, en økse, en bog, en kuglerørre og en søk. Det hele lægger sprodt rundt

SOFT CHECK

omkring i slottet. På din vej rundt efter disse trylleting, bliver du udsat for forhindringer af forskellig slags - det kan være et skælet, som vander frem og tilbage, nogle flagermus, der vil gøre alt for at forhindre dig i at nå dit mål, samt en masse andre ting af samme skuffe. Der hører ikke nogen brugvejledning med til spillet, kun et overblik, der skal give dig en fornemmelse af hvad det er du skal gøre. Men her er kort for-

taft: den mission: Saml alle trylleting, og fis op til heksern, klip en lok af hendes hår med søksen. Tag derefter hele turen ned i kælderen hvor der står en stor gryde og kog. Kom hårtotten i og VUPH! Du har vundet!!

Det lyder selvfølgelig en del lettere end det er, men nu har du i hvert fald et ide opskrift. Så mangler du bare øvelsen, og tag ikke fejl! Det kan godt vise sig at blive svært at beherske



det ikke græsker, for det bevæger sig nemlig ikke helt normalt. Det hopper hele tiden op og ned, og er omtrent lige så svært at have med at gøre som kuglen i "Gynscope". Det kan dog lade sig gøre, når man først har fået føden af det! Alt i alt må **Cauldron II** siges at være et virkelig lækkert spil, der til fulde lever op til de forventninger, man stiller til et Commodore 64 spil, anno 1986! Mangler du virkelig en udfordring, bliver du ikke skuffet med **Cauldron II**



Aktion 10
Spænding 10
Grafik 11
Lyd 11
Pris/kvalitet 13

HUL I ET SLAG



Traditionelt er golf altid blevet betragtet som et overklasse-spil. Om dette skyldes den mængde plads "golf" kræver, eller om det blot er fordomme, skal stå uagtet her. Men en ting er dog lige så sikkert, som det er golfkugler i Gentofte, og det

er, at nu er de pladsmæssige rammer som godt uanmeldt kræver, omsider nedbrudt! Via computerspillet **Leaderbord Golf** er spillet nemlig skiftet ned til TV-skærmsformat. Det er softwarehuset, Access, der har lavet spillet, og de har ikke

ramt helt forbi hullet.

I **Leaderbord Golf** er der muligehold for at spille op til 6 forskellige baner. Endvidere bliver du spurgt, om du har lyst til at spille en 18, 36, 54 eller 72 huller lang bane.

Så snart du har fodret spillet med alle disse tekniske detaljer, bliver du præsenteret for en 3D golfbane, der virkelig overbeviser, hvad der tidligere er set på markedet. Nederst på skærmen står du selv placeret parat til at trykke den lille uskyldige golfkrop dybt ind i de grønne golfmærker, (hvis på skærmen kan i horisonten skubtes det lille trekantede flag, der markerer banens næste hul).

Skærmens højre side fungerer igennem hele spillet som en slags kontrolpanel, der oplyser hvem der spiller, hvordan vreden antår sig, hvilket nr. næste hul har samt hvilken kugle, du i øjeblikket står med i hånden. Endvidere får du opgivet længden i yards til næste hul. Regnet med alle disse detaljer skal det være parat til at trykke løs. Efter at have valgt hvilken kugle, du vil bruge, holdes fire-knappen nede indtil du synes, der er lagt tilstrækkelig kraft i slaget. Når du omsider slipper fire-knappen, slår den malm nedest på skærmen til golfbølen, hvorefter du ser den flyve langt ind i landskabet. Access Software har virkelig formået at lave skuddene re-

alistiske, hvilket måske skyldes alle de raffinerede detaljer, der er lagt i spillet. Golfbanen er ikke helt almindelig, idet der er et sted for sandgrave og vand og ofte må du skyde fra et til et for at "komme i hul".

Leaderbord Golf er et af de første golfspil, der er meget brugervenligt, samtidig med, grafikken er suveræn. Den er faktisk så god, at mange nok vil fortrække at blive sidende i timerne med computeren som sadde, i stedet for at fare hen til nærmeste rigtige golfbane. Lyd er der ikke så meget af i **Leaderbord Golf**, men den, der er, er til gengæld op til værd at høre på. Lyden når bolden ruller, eller når bolden går i hul, er meget autentisk. Tilbage er så kun at anbefale **Leaderbord Golf**, samt at slå fast, at spillet ikke er helt til grøn...



Grafik 10
Lyd 9
Aktion 8
Fængselsende 9-10
Pris/kvalitet 10

SPELLBREAKER

Spellbreaker hedder det sidste eventyr i Enchanter - billedet fra Infocom. Ligesom de to første, "Sorcerer" og "Enchanter", drejer det sig at finde, og på de rigtige steder at bruge, de magiske "scrolls". **Spellbreaker** er i direkte forlængelse af sine forgængere, for her optræder du som lederen af Rådet for "Vismænd"/"Troldmænd", hvor du i Enchanter blot var ledkaldt af den daværende leder, Belboz, og i Sorcerer var blevet optaget som medlem af Rådet. Så det er på alværdigt bånd, at du nu skal forsøge at finde ud af, hvem der med onde kræfter ødelægger det Proboz'ske Seidok's magiske produkter, som bl.a. inkubatoren den nok så kendte "Grue-repellant-Spray" og andre vidunderprodukter, laar fordi Det magiske Råd er hovedafgørelsen af denne magi, og på mystisk vis er tryllefor-

mulighederne ved at miste de seks kræfter, med ødelæggelsen af "Land of Proboz" til følge. Heltigt er der indkaldt til knæbøje i "The Guild Hall", hvor alle troldmænd fra hver deres distrikter i landet er samlet for at diskutere denne faretruende situation. Der er her, selv eventyret starter, i "The Council Chamber" hvor du må stå og høre på den ene krage efter den anden fra dine kolleger. De kan alle fortælle om små episoder, hvor deres "spells" enten har haft en anden effekt end den til tænkte, eller at de overhovedet ikke har fungeret. Mens Arda, fra Postumes Sammenlutning, fremfører en tale, begynder han, og alle andre, at blive forvundet til friser, sammandens osv II Men ikke dig - uvist af hvilken grund er du blevet skudt, blot for at se en mystisk person flygte over hals og hoved ud af døren. Du

flår dog ikke meget ud af at forfølge denne person, "Shadow Figure", for netop som du tror du har ham, forsvinder han i en sky af orange røg. Ydelse: Forvarende, og ikke nok med det: Du har også fået en ny "spil" i din trofæte "spil" - bog, en "Berøpse spil". Med den kan du undersøge objekters sammensætning og kompleksitet. Og da der ligger en terning på jorden, (hvor kom den fra??), hvad så med at bruge denne nye "spil" på den? Pludselig bliver du så transporteret til et mørkt sted, men efter en oplysning "Frotz-spil", rettet mod dig selv, ser du nu, at du befinder dig i en lille fyrtårn med pålædselsgænge. Her er, som det eneste, udgange til Nord, Syd, Øst, Vest og Nedad. Dog kan du ikke gå nord, idet du bliver stoppet af en usynlig mur (Det får du i hvert fald at vide). Gå øst, og du bliver transporteret til et forfærelsende landskab som nu er en ruun, hvor der bl.a. er en kæmpe yndel (Mon ikke der er en "scrol" i den?) Nu vil jeg ikke røbe for meget, men gør dig klar til at møde den største slange, du nogen sinde har set, få en flyveur med en ørn, og møde et forklæret, troligtvis fælbøddyr.



Grafik	ingen
Lyd	5
Fængslande	11
Kompleksitet	11/13
Pris/kvalitet	10

BWARE OF THE DEVIL



En gang imellem fristes jeg til at tro, at computerspil og musikgenren heavy metal har mere end blot lyde til fælles. The Devils Crown er et af de spil, der bestyrker min mistanke i den retning. At du nødvendigvis behøver at være religiøs setanset for at kunne spille The Devils Crown, skal hermed ikke være sagt. Blot at et vist kendskab til manden og hans gerning vil være et godt virk med på vejen. I The DevilsCrown skal du samle 7 ædelstene, der er fordelt

rundt omkring i et gammelt saaket sørverskib. Sørverskibet er befolket af aggressive fisk, der hugger din øygen, samt af diverse andre ånder. Det forholder sig nemlig sådan, at de 7 ædelstene gæs af ingen mindre end The Devil hærsef, Det er også selvsamme, der i sin tid samlede og forbandede sørverskibet, fordi de skamløse pirater ådelagde den kronen, hvori ædelstenerne opbevarede sig. Så snart du har fundet de 7 ædelstene, skal du derfor placere dem i kronen og have

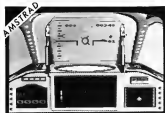
forbandelsen. Men først skal du bevise, at du er opgaver værdig ved at finde 3 kirkeklokker og anvende dem på nogle tilsvarende blindeklokker andetsteds i skibet. Undervejs på din jagt efter klokker og ædelstene bliver du konfronteret med adskillige håndsprænge (såvel som ulandsgrubeløse) væsener. For det første betos skubt af om end ikke kældrende så da det mindste ogegængende fisk. Heldigvis ligger der en del øygenfækerspredt ud på i alt 40 rum, og du har også mulighed for at sende fiskene i lukt i helvede med din harpun. Dernæst plages du ustandsel af diverse små søde, men meget irriterende spejlsler. Hver gang du i ekstasek over lige har fundet en klokke eller ædelsten, og er på vej afsted med den, bliver du overfaldet af disse spejlsler. De fransier dig øg bikkokigt: din fyruddne mabenelle besiddelse. Rasende men magtesløse kan du nu begynde at lede helt forfra, idet spejlslerne, som de lurendrejere, de er, har gemt garstaden et nyt sted. Andre steder er numme andlydlet i markets dystre favn, hvorved du opgivende læner sig tilbage i stolen med bemærkningen "Flot grafik! på løbeme... Men efter en lettere intellektuel overvindelse, finder du, at ørket kan forsvares og grafikken løber bare ved at medbringe

noget så simpelt som en terning. På samme måde skal du utallige andre steder i spillet, i ægte arkadeadventure stil, bruge det dangel-dangel, der på forandring vis ligger frit og fast. Grafikken i The Devil Crown er strålende. Lyden hører sig og så over, hvad der umiddelbart kunne forventes. Det samlede indtryk af The Devils Crown er, at det er et godt gennemført arkadeadventure med masser af action og utøse glæder, hvis du ikke køber The Devils Crown og møder gæveln og hans kronen, så fortvivl ikke, for som en heavy metal gruppe engang sang: if God don't want me, then the devil must...



Grafik	9-10
Lyd	10
Action	8-9
Fængslande	9
Pris/kvalitet	9

VI FLYVER ENDNU HØJERE



Det gamle udtryk "udbud og efterspørgsel" kan med rette anvendes om flysimulationsprogrammer. Der kommer stadig en jævn strøm af flysimulations, så der må altså stadig være et publikum. Det sidste nye inden for typen er Strike

Force Hammer, fra Mironoff. Strike Force Hammer bygges på flytypen Hawker Hammer, en flytype der kan limes og lindre vortak, Hammer flyet blev bemærket under Falklandøerne, og nu har de altså chancen for at komme til at flyve din egen

Harer.

Når du starter programmet, vælger du, om du vil flyve øvelsesflyvning eller kampflyvning, om du er Commander, Pilot eller Ace (es), og så starter du... off you go!

Starter motoren, og eg motor-kraften til 80% Hærbghed 125 knob OK, så letter vi. Træk rotpæden tilbage, er vi oppe? Vær oppe nu, så hærbare understøttet. Giv maskinen mere gas, og rotpæden tilbage, så vi stiger. Hæden er nu 1000fod, OK vi er over skyerne. Hvad siger radaren om fjenden? Hurs 52 grader, og der er ikke ret lang tid til angreb. ANGREB, der kommer SAM (jord til luft) missiler, nu har vi problemer.

På radaren kan jeg seklne ven fra fjenden, og jeg skal til at udvæjge et mål, så fjenden lige med et er uden for cockpitet. Så optår jeg forfølgelsen. Jeg giver motoren gas, indheber fjenden og lægger mig lige bag ham. Han svinger fra side til side, og nu er han iagbet. Han er dødsdømt, sket jeg trykker på aftrækkeren og mine maskinkanoner sprøjter bly (i bedste westem stil).

Strike Force Harrier er et lækkert spil. Under hele spillet kommer der små meddelelser om, hvorledes du flyvngs forløber. Flyver du for hurtigt, for langsomt, er du uden for radars rækkevidde og videre i des dur.

Når du dør (er skudt ned, eller har lavet en "crash landing"), får du at vide, hvad du gjorde forkert. For eksempel, om du gjorde landingstøttet (Det skete utålelige gang for mig), om du brugte en forkert lædsingsbane, om du var skudt ned, eller noget andet.

Ethvert spil, der er godt, har også god grafik at byde på, og Strike Force Harrier er ingen undtagelse. I midten af skærmen er cockpitets vindue. Jorden er lysegrøn, himlen er blå og skyerne er hvide. I bunden af skærmen er din radar, og på hver side af den er der statusskærme. Når du pæser spillet, forsvinder statusskærmen, og du får oplyst antallet af fjeldtrøfere.

Grafikken er godt lavet. Møsser af farver, og opløsningen er rigtig god. Anvækt kan der ikke siges om den sag.

Lyden i spillet er utrolig god. Der er konstant suzen i baggrunden, og når du giver motoren gas, kan du høre den kraftige hvinen, der kendes fra alle jettflyvere. Under luftkamp er der ligeledes lyden fra de store maskinkanoner, når du aftrykker dem. Meget godt. Strike Force Harrier er et spil, som Mirrosoft godt kan være stolte af. Det er ikke skønt, det når de store placeringer på hitlisterne, da markedet for flysimulatorer efterhånden er mættet, men det er et glimrende program.



Grafik: 9
Lyd: 9
Action: 9/10
Fængslede: 9
Pns/kvalitet: 9

KARATE MED STOK

Du er endnu en gang blevet blandet ind i et orient-slagsmål. Men denne gang hedder programmet hverken Exploding Fist, Vie Ar Kung Fu eller Bruce Lee Nash, her er det Mirrosoft, der står for lægme, og navnet er **Sai Combat**.

Sai Combat er en Spectramiseret version af den gamle ærværdige krigskunst Sai Karate, der indeholder en special kamp, som benævnes Sai. Sai-stilnet skal tjene til udvidelse af det sædvanlige karate-repertoire af slag og blokeringer.

Sai Karate blev udviklet mange århænder tilbage på den ja-

panske ø Okinawa, hvor også den nuværende karateform er blevet til. Målet for spillet er at tilkæmpe sig en Sai Master-rang, enten ved kamp mod computer eller menneskelig modstander. Men vejen mod målet er lang og drøj. Når der startes med det laveste niveau - det hvide bælte - er der 16 gradueringer op. Først er der jo bæltene: hvid, gul, grå, grøn, violet, rød, blå og sort. Herefter er der endnu otte Dan-niveauer, som skiller spilleren fra den eftertragtede Sai Master-graduering. Hver af gradueringerne kræver, at du



får din modstander i gulvet tre gange.

De til rådighed stående midleri kampen op af rangtningen er de 16 forskellige bevægelser - der bæjler alt fra stød mod hovedet til cirkelspark. Ved brug af joystick styres de 16 bevægelser som vanligt ved de otte retningstastegreder og frikke-apper. Keyboardspilene har hårde boder, da bevægelserne jo nødvendigvis må foregå ved hjælp af de forskellige taster. Men der er jo et ordspøg, der siger, at bevæge gær mester...

Det, der bestemmer kampens udfald, er anlæbet og styrken af de stød kombattanteme må lægge kind til. Hver spilleren Ch (energi) kan aftages på drage-hovederne, der vares på status-stærke. Dragehovederne er fra hver kampundes stort hvide og bliver i takt med "kand-stærke" lævede. Et helt udflyet dragehoved begynder, at man aspirerer meget stærkt til at se gulver i close-up.

Når det sorte bælte nås, skal man også til at holde øje med andet end sin modstander. Så begynder de to sekundærguddæmte at kæde Nira-stjerner til hinanden, og så gælder det om at kæde sin besægtelæst. For hvis hovedet ikke bliver dukket eller "ryk-kuppet" udløst med den rette master-bring - alt afhængigt af, hvor stjernen kommer fra - bliver Ch'en reduceret. Jeg har været ude for mange være ting i mit liv, men at folk begynder at lege med kæstestjerner, bare fordi de keder sig - og så ender tradt i en alvorlig karatejst - det er alligevel godt.

Sai Combat er selvfølgelig lige så sløgt/bedøgt som alle markedets andre så på tæven-spil. Spilskottet må søges at være temmelig enkelt. Det er den samme kamptype, der går igen gennem hele spillet - bare i forskellige værdigrader. Computermodstanderen er heller ikke for imøjetig. Til gengæld er baggrundsgrafikken meget pæn, og idem

med, at der startes om morgenen, og at solen er på vej ned i havet ved ottende runde er da helt fin. Spillemens animation er simpelthen så uovertruffen, at det er en sand fryd for øjet. Selv personernes skygger har svært ved at blive bedre. Lyden er også ganske fin.

Programmet er således helt ideelt for nybegyndere i karate-sportens verden. De øvede vil nok foretrække et lægge spændingene ved et mere "intelligent" program, med mindre det skal spilles af to spillere.

Det er ved at være sidste øjeblik for en instrænger på kampsport-markedet - som simpelthen er ved at være mættet - men der er helt sikkert også plads til et program af **Sai Combat's** karat(e)!



Grafik: 11
Lyd: 9
Action: 10
Fængslede: 9
Pns/kvalitet: 10



BAKTERIE PÅ AFVEJE



Er du blevet træt af at høre på de forkøkkede bogstaver, vil Firebird Software's nye spil **Gery The Germ** måske interessere dig.

Her spiller du en lille nuttet vinyler, der drømmer om at vende tilbage og ære som årets virus i 1985. For at blive årets virus skal du kæmpe dig igennem alle organers forskellige dele, for til sidst at nå frem til hjertet. Du starter i lungeme, hvor du skal samle den røde, sølle luffterende små røde celler producerer. Dernæst ryger du ned i nyren, der mest af alt ligner et toilet, (hvilket i grunden ikke er så mærkeligt). Her skal du denne gang samle bakterier, for til sidst at skylle dig selv ud i WC'et. En smule perverst, hvad du dog må finde dig i som virus. Hvis du er så uheldig at gøre noget forkert, hæver du i blæren, hvor du sejler rundt i en lille boble. Herfra bliver du sendt til at tage tilbage til lungeme og starte forfra.

Gery The Germ bliver din tilmodighed sat på en vilkårlig prøve. Spillet er lavet, så du ustandstilligt skal gennemføre de samme ti baner hver gang, da der intet er mere belastende, når du endelig er kommet et stykke ind i spillet, og glæder dig til at tage hul på, hvad der nu lyses på af udfordringer.

Grafikken i **Gery The Germ** er tilfredsstillende, men heller ikke mere end det. Lyden derimod er skap, og giver utvilsomt en association til, hvad der foregår vese steder i kroppen. Her tænker jeg specielt på den del af kroppen, der går under betegnelsen "endtarmer".

Gery The Germ må siges at være et spil bygget over en god ide. Men Firebird har på trods heraf ikke formået at gøre det til andet end et almindeligt middelemtidigt spil, der ikke rigtig har andet end nyhedens interesse i sig.



Grafik	7-8
Lyd	9
Fængslande	6
Pris/kvalitet	8

Har du lavet nogle gode programmer, og kunne du tænke dig at tjene nogle hurtige kroner? Så send dem straks ind til SOFT SPECIAL. Vi kan tilbyde skattefrie honorarer, helt op til 1000 kroner. Send dit superprogram til: SOFT SPECIAL

TOLKIEN TRÆTTER



Bored Of The Rings er skrevet

på The Quill, og er i 3 dele. I spillet agerer du Frodo Baggins, en fed dum fornuftsfuld boggt uden det bedste mellem ørerne. Da der ikke er andre, der er dumme nok til at påtage sig opgaven at udske diggare den iske helt, ukendte ring, bliver det naturligtvis dig Frodo. Bimbo bilder dig i din grenseløse navitid ind, at han bare har fundet ringen på vejen. Da du undersøger ringen nægere, opdager du også, at den er made i Hong Kong. Glad og fro begynder du dig altså fra Baggins til det mørke og dunkle Dornor sammen med dine 3 venner Spam, Pimpfy og Murky. Et godt råd får du med på vejen: Pas godt på gamle Ejeballi. De, der kender lidt til originalspillet, har sikkert ikke svært ved at genkende den ret tydelige navnesymbolik. **Bored Of The Rings** i den grad er gennemført af. En fordel mere teknisk har **Bored Of The Rings**, og det er spillet's hurtighed. Til gengæld er det i alle andre henseender ikke nær så avanceret. Grafikmålet er bl.a. ikke særligt overbevisende, og begrebet "interaktive personer" er ikke gennemført.

Bored Of The Rings er et meget godt eksempel på, at bare du har ideen og humoren, er det muligt at lave gode og spændende adventure spil, f.eks. ved hjælp af systemer som The Quill. Jeg anskaffte i sidste nummer af "SOFT" en fortsættelse af Tolkiens Hobbiten ved navn Lord Of The Rings. Dengang lå den tanke, at nogen bare var det mindste træ af Frodo og alle hans venner, mig meget fjern. Forestil dig så det chok, som paralyserede mit nervesystem, da jeg værsgo fik udleveret **Bored Of The Rings** af en søkasket smilende chefredak-

tor. Først da gik det for alvor op for mig, at der muligvis fandtes en gruppe mennesker, der virkelig fik sig piage af at den evindelige endeløse omtale, Tolkiens eventyrspil gennem tiden har haft. Grafikken i **Bored Of The Rings** er lige så sparsom som i Lord Of The Rings, men de billeder der er, overgår faktisk originalens.

Hvis du er frisk på et billigt grin over et spil, der for alvor tager gæ på Frodo UPS Frodo og vennerne, så kan jeg ikke andet end at anbefale **Bored Of The Rings**. Hvem ved, fremover bliver det måske mere almindeligt at spillere klassiske og derved undergrave den høje prædikat af selvstændigt alvor, de ofte står på. Ofte er sådanne uerløse spilproduceret helt sikkert lige så gode at spille som originalerne.



Grafik	8
Handling	10
Betydning	8
Kompleksitet	7
Pris/kvalitet	9

ROLLESPIL I SUSPEK- TE OMGIVELSER



Alternate Reality fra Datasoft er blevet en rigtig kasse succes på det amerikanske marked. I spillet definerer du din egen personlighed fra starten, ganske idantisk med D&D. Du er blevet fanget og bortført af et fremmed ukendt rumskib. Spillet starter foran byporten til The City Of Xebec's Demise. Som alle andre almindelige mennesker er dit eneste underlige ønske at komme hjem hurtigst muligt, men hvordan!

Du skal ikke regne med at komme hjem lige med det samme. Dette skyldes, at Datasoft alt i alt regner med at dette avancerede rolleadventurespil kommer til at bestå af hele 7 dele, hvoraf The City Of Xebec's Demise kun er et af dem. De resterende 6 dele er ikke færdige endnu, men vil komme hen ad vejen. Det vil da være muligt at gennemføre alle 7 dele med den samme person, hvilket giver dig rige muligheder for at udvikle din karakter. Den næste del, der ventes færdig, hedder The Dengeon, og vil foregå i dybet nederunder The City Of Xebec's Demise.

Når der skal skabes en ny person, føjes du hen til Alternate Reality's byport. Denne byport fungerer omtrunt som en kæmpemæssig enarmet tyvekæmng, idet der øverst oppe summer en masse forskellige tal rundt. Disse repræsenterer henholdsvis din karakters styrke, intelligens, visdom, dygtighed, udfoldenhed, helbred og hit points. I det øjeblik du bevaser dig indestfor, stopper alle tallene, og derved er personens sammensætning bestemt. Skabelsen af din personlighed synes altså at være ganske tilfældig, når den karak-

ter omsider er dannet, bliver den savet på din "character disk", og spillet kan begynde. Er din slemvibthed ikke helt ren, og din styrke acceptabel, findes der masser af muligheder for at tjene hurtige penge i The City Of Xebec's Demise. Gå blot ned i gaderne og slå en eller anden tilfældig forbipasserende ned. Sådan skaffer du dig også mange andre spændende værdigenstande. Potions (drik) kan erhverves på denne lidt brutale måde, og hvis du dræker dem, forøges f.eks. dit antal hit points eller din styrke gøres større. Til tider kan du også være uheldig og komme i besiddelse af giftige potions, der enten dræber dig, eller har andre højt negative konsekvenser. Derfor er det altid klokt at undersøge en nyfunden potion nøje, før du lader den glide ned i din slårbare organisme.

Selve kampen med den mangfoldige skare af væsener foregår i bedste D&D stil. Til tider er det dig, der overrasker ofret, mens du omvendt også selv kan nedværes at blive ubehageligt overrasket. Hvis det er dig, der tilfældigvis opdager modstanderen først, kan du enten skynde dig videre, forsøge et lukk bragtagreb, sætte på et overraskende hidsgt forhåndslag med dit sverd (hvilket yder dig dårlig beskyttelse hvis du ikke rammer), angibe på almindelig vis eller stille dig selv i bedst mulig defensiv stilling. Du kan selvfølgelig også forsøge at forhindre dig frem eller tilbage da modstander, under forudsætning af, at din karakters personlighed er i besiddelse af såværende charmepoints. Endelig kræves en tilstrækkelig portions intelligens.

Alternate Reality er et godt og

gedigent spil. Men spørgsmålet står dog stadig uklart, om hvordan det lever op til de flotte rygter og den store succes i staterne. Personligt er jeg og min diskrettestation ved at få

bekendt væsentlige oplysninger om den kørebarste uafhængige skribent og verden af disketter. Og det er her bare et par timeres spil. **Alternate Reality** er nemlig fordelt på 4 disketter, hvil-



ket nok må ændre mange taget spillets kvalitet i betragtning. En mere rammende titel på spillet ville, med dette aspekt skvulpende i baghovedet, komme til at lyde på noget i retning af Alternativ Workout. Den bedste vadsagtilbud, **Alternate Reality** kan give dig og den blødede diskteststation, er spillets helt enorme kompleksitet. Det store vactionsudbud, der breder ud foran spilleren, lægger op til adskillige forsøg og eksperimenter.

Nej, helt skære og uden kvalitetsbevidsthed kan de så absolut ikke siges at være i De Forenede Stater, så Datasoft skal

have ros for at have skabt et nyt og spændende stykke software.



Claus

Grafik	9-10
Lyd	7
Kompleksitet	11
Spænding	10
Pris/kvalitet	9-10

ROBOT I RUMKRIG



Umedelbart inden "SOFT" skulle i trykken, modtog vi en pæn lille pakke (det er derfor den kaldes en smilpakke, nej) fra England. Efter grundig granskning af diverse blade og lærebøger blev det slået fast, at det i hvert fald ikke kunne være en brevbombeliste - var læsere fra England er temmelig begrænset. - Pakken viste sig da også at indeholde

noget så uskyldigt som **Quazatron**, der er det sidste skud på "programstammen" fra Hewson Consultants.

Du befinder dig i undergrunden **Quazatron** på planeten Quartertech - man skulle tro programmøren har lagt hovedet i bled for at finde på et så sindssvagt navn som overhovedet muligt. Men nok om det, der er nemlig stadig nogle lase

ender, der skal sammenkøbes. Ellendt indeholder det jo ikke skude, at vide hvortover man det helt bare er blevet proppet ned i den dybe gadebælte by. Ja, det er ikke sådan lige til at hidsede op, men det er hvert fald ikke fordi du har båret din ægghold til af rumskibets væg. En robot spiser nemlig slet ikke ægghold, og sådan en ting er du, rige computerbiler. For at være mere præcis er du en linefeed KLP-2 (egenavn: Kjøpt) Mekrotech droid, som er tilfældt det ledet. Løseklænge hverv at afmontere alle byens fremtidige udstødte robotter. De indtrængende "botter" findes i alle mulige typer - lige fra tyngere til de dårlige færdige kampmaskiner. Afmonteringen - eller destrueringen - af de fremmede drøder kan enten skekøres ved brug af den on-board laserkanon eller ved venskabelige "tryk" til de fremmede (fonabst), du er (de stærkeste). Desværre bliver du ikke på særlig mange af færdige, og du er relativt svag. Men det hele er dog ikke så umuligt endda. KLP-2 er nemlig - som den første af sin slags - blevet udstyret med et særligt gribeapparat, der kan stoppe og "skruelle" alle færdige, såfremt drosses sikkerhedssystem overvindes under tvekampen - eller er det dybt godnat med dig. Bange? Der er ingen vej tilbage, når først teletransportstyret har bragt dig ned på en af Quaxatrons ni etager. Så det er bare med at komme i gang med at banke de sk. robotter. Lidt på den enkelte etage er der kan en ting der tæller - overlevelse i kampen mod dem er det om at få så

meget give adgang til mange interessante oplysninger. Et tredimensionelt kort over etageren, en oversigt over de ni etager, og ikke mindst et "droid data library". Data-biblioteket er en sand guldgrube af oplysninger. Terminale vil nemlig kunne fortælle om Mekrotechs opbygning og styrke, de forskellige robotdeles datablade og oplysninger om etagens drøder, med angivelse af deres styrke, opbygning og særpreg. Desværre er det kun muligt at få fingrene i data på drøder, der ligger på eller under din egen sikkerhedsklasse. Spillet er simpelthen så gennemført.

Quaxatrons grafik er helt fantastisk. De tredimensionelle etagebilleder og oversigtskortet er simpelthen uovertrufne- og spritne er der da så venskabeligt heller ikke noget at udsætte på. Det er faktisk ganske morsomt at runde rundt som en anden "kong gulrod" og skyde drøder. Men hvis du er på et løse spil kræves der grundig planlægning. Et virkelig betagende program, der beviser, at der godt kan laves gode spil, som både er en udfordring til hjerne og skydefinger.



Grafik	11
Lyd	11
Action	9
Fængselsende	10
Pris/kvalitet	10

NARKO-FRÆSER

I Turbo Espirit lader du direkte ind i rollen som den ultra-specielle "underver agent with license to kill". Denne gang står menuen på tilnærmelse af en international narkotika, som er klar til at løvare et stort kvantum heroin til sine underforhandlere - med en passende modydelse til den "velgørende" forening, naturligvis. På sin vej gennem byens gader søger ligens personede bil for at sagerne kommer de nette folk i hænde. Sædvanligvis velunderrettet: vilde vil vide, at udelæstingen af cool cash

og de værste sager skal foregå ved "bil til bil"-metoden. Altså ved et tilfældigt møde mellem to vogne. At sætte en effektiv stopper for de lukkede handler, er selvfølgelig ikke en helt enkel sag. Der må noget helt specielt til. Ja, netop. Det eneste verden (eksklusiv narkohandlernes brancheforening) venter på er, at du får fingrene ud af brændstøret. For hvad kan sådan nogle sælle narkotager stille op mod en superagent? Specielt, når superagenten er klar til at drøje tændingsnøglen i sin rå

Lotus Turbo Espirit... Vent bare til narkoangrebene hører den motors sagte spindes, akkompagneret af de indbyggede maskingeværns "sang". Det vil selvfølgelig blive fremtrækket, at du snapper underforhandlere efter de har været i kontakt med ligens, og før der har været tid til at gemme sagerne af vejen. Og det går da heller ikke noget, at liga-bilen kommer med i købet. Men nu er langtrukne og keede-delige rutsager ikke ligethem den stil, og hvorfor bekymre sig



plyet har du også overblik over hele austrumstrættet, der tæller alt lige fra banklys til omringningsbiler.

Når Lotus er i omringninger vil man altså se vejen med alle dens udfordringer - af såvel positiv som negativ art - scrolle dens udfordringer - af såvel positiv som negativ art - scrolle mod sig og hvilket syn. Det faste billede består af Lotus'en, vejen der kan vandre i bredden (lige fra to til seks spor), vejstøber og forstove, som er omkranset af gadelys, samt nogle ubestemmelige blokke (bolter?). Der kan også optages fodgængerovergange, lyskurve, vejarbejder og glænde. Tilgængelige har ingen detaljer værd for alle for programmeren. Selv petteser som lyset i lyskurven og blink til fodgængerovergangen er ikke glemt - det er slet muligt at optage en elektriker, som er travlt optaget af at reparere gadelysproblemet! Det eneste, der med rimelighed kan endvidere med grafikken, er det temmeligt begrænsede færdvalgsprisen for den detaljerede vebane.

Fonden statusline, der angiver scoren og bederne (der normalt er størst), er der også sat en line til meddelelse. En meddelelse kan så checkes på kortet over byen, som selvfølgelig rager godt op over begge etager. Det er så helt op til dig, om kortet skal studeres i øjeblikke fortløbet med 150 miles i timen (ligesom den SOFT-anmel-

der), eller du er dybtindstret, som drøjer ind til siden. Her er spillet moral epangning temmelig svækket. Det betyder ikke noget særligt, at du bræser ind i de forankrede biler, og der er ikke engang bade for at køre over for reddt!

Algevel er det et helt godt program, Durel Software har fået fra hændes. Godt nok er englænderne lidt skæne - man kommer sig i de ikke venstre side af vejen - men det vænner man sig hurtigt til. Efter kort tid er man faktisk i stand til at lave flotte sving i krydsene. Hav enden du er interesseret i at jage narkotager eller bare vil køre rundt og indkassere beder, er spillet temmeligt skægt.

Men pas på! Man kan dumme sig frymeligt som begynder - Mit præmanummervar at side uheldigt fast mellem en byttebil og en eller anden søndagsbil. Det blev ikke mindre pinligt af, at blot havde blokeret mit maskingevær, så jeg ikke kunne gøre kort proces. Gud være med ham, der opfandt Qut-knappen.



Grafik	11
Lyd	8
Action	9
Betjening	8
Pris/kvalitet	9

KNIFE 'EM UP



Forklaringen på, hvad **Green Beret** handler om, er temmelig hurtigt overstået. Måden, hvorpå antallet af tilbageværende liv vises, siger det hele. Lidt krybstøt? Ok, hvans angivelser med det russiske symbol-hammer og segl. Altså et nyt Rambo-lignende spil, hvor du ene mand går i krig mod resten af verden!

Rambo-sammenligningen er forøvrigt endnu mere passende, end man umiddelbart skulle tro. Rambo stammer fra Ocean, og **Green Beret** - der er en oversættelse af Konami's arkadegame - udgives under Imaginemarket. Gæt, hvem der gør imagine Rygigt, det er nemlig lige præcis Ocean. Nå, men nok om det.

Ved spilstart har du tre hæmre og segl. Ideen er, at **Green Beret** lige tager en afskolder gennem de fjendtlige lever, igennem en masse boss, omkring en halv, over en bro og ind i en fængselsjer for at befri fangerne.

Resten af spillet går så med at slå ihjel, og her er der brug for en død hånd. Det vrimler med soldater, og dit eneste våben er til at starte med en kniv. Senere er der mulighed for, at nogle "venlige" mænd vil overdrage dig deres sønkram (granatvæbner eller flammekaster), hvis du bruger de rigtige overtalesmetoder. Ideen bag overtalesmetoden hedder: Den eneste gode soldat (eksklusive dig selv, selvfølgelig) er en død soldat. Så for overhovedet at komme nogen vegne i spillet skal man have check på kniven. - Nej, det er ikke tilrådeligt at give sig på sine myndre søskende, det bringer ikke andet end ballade. Når du har hoppet, skudt og løbet dig igennem et pænt stykke vej og sålet et passende antal fjender ihjel - lige fra løbede soldater til Kung Fu special-

leter og fiskekæmsoldater - kommer der en troppetransportbil. Men til din store skuffelse bliver du ikke kørt over af bilen - så al den ballade kunne undgå. I stedet stopper bilen op, og ud vrimler et sandt hav af soldater, så hvis du ingen ekstra våben har, kommer din køv-arm på arbejde. Resten af banerne fortsætter i samme dur. Men spillet er da meget afvekslende - der er jo mulighed for at slå ihjel med såvel kniv, flammekaster som granater.

I modsætning til de tidligere spil i genre (f.eks. Commando) ses handlingen fra siden - i profil. Grafikken og scroll-effekterne er faktisk helt imponerende. Lyden er også ganske udmærket, og hægtigheden er der ikke noget at udsætte på, nærmest tværtimod. Hvis man er til den slags programmer, går man slet ikke galt i byen med **Green Beret** - det må faktisk betragtes som det i øjeblikket bedste "voldes-program" til Spectrum.



Grafik	10-11
Lyd	9
Action	10
Spænding	10
Pris/kvalitet	10

GANGSTERNE SKYDER IGEN



Well Mugby, now dat it's 1919 an' liquor's illegal, da real dough (cool cash, med.) can be made in moonshine booze! Wit' 'your 50 grand we can make a real packet outta smuggin' down canadain booze - it's a scart, ok?

Som de udviede sikkert kan gætte sig til ud fra teksten, har Melbourn & Houde nu efterfølgeren til Mugby - **Mugby's revenge** - klar. Fortsættelsen er på et højeste, og som enhver anden respektabel gaagter står han så på de vilde markeder. Men belært af sin sidste brummebur må det i hvert fald mindst være med fifty-fifty odds ikke noget med at være for nærig med iveren til dine håndgagne møed eller spare på bestikelsen til "the Feds". Rygtet om, at den fængselsodds nu er slat, breder sig med lynets hast. Så det bliver ikke nogen problem at komme in business igen. Men husk, at det her er 1919, hvor gangsterne er rigtige mænd med hår på brystet - og med hurtige meningsændringer.

Et nej til dine gamle drenges tilbud om samarbejde vil medføre en attitudeændring, som udvæbner, at du erude af business lige så hurtigt som du kom ind, "Gee you a turkey Mugby! You couldn't run a kindergarten! Me an' da boys' been over! It's been fun Mugby, see you in da soap (nitroglycerin) kitchen". Efter at indgåelsen af samarbejdet er gjort "juridisk" gyldig med et håndslag, er det op til Mugby at udstrede ordrene og styre økonomien. Alt efter hans dispositioner vil formuen vokse - og give ham mulighed for at opbygge et imperium af illegale smuglerier og spilbølger - eller forsvinde ud markedet. Ved udgangen af hvert år ser man en lille filmsekvens, der foregår omkring et pot bilard i

en smagkro. Umiddelbart efter, at spilleren i den herde skøjte har afleveret et sandt mesterskud, der sender to kugler i luft, bliver han likvidet. Hvis spilleren er Mugby vil game't slutte.

Hvis man derimod holder ovenværd, ender spillet med efter et vist antal år, hvor spritforbudene bliver ophævet. På trods af Mugby's nye brandehvalp er der ikke sket nogen særlig udvikling i forhold til den gamle Mugby Programmet er stadig et ret tilfrækkende gangster arcade adventure i tegnerens form. Udvalget har den gangse side udviklet sig lidt - noget af en præstation i sig selv. Men på den anden side er tegnerens den samme, og lyden er i hvert fald ikke blevet spor bedre.

Mugby's revenge er mindst lige så god som den gamle Mugby (der forøvrigt er kopieret ind på båndets anden side, som en ekstra bonus). Så hvis du ikke har støttet bekendt med Mugby før, er programmet stadig et godt køb - faktisk et dobbelt så godt køb, når både Mugby og **Mugby's revenge** er på et og samme bånd. Hvis du derimod har Mugby i båndarkivet, er der ikke meget nyt at finde.



Grafik	10
Lyd	7
Spænding	9
Pris/kvalitet	10

AMSTRAD



Omværten til denne anmeldelse kunne passende være: Manic Miner strykes borte! Det er ikke et Manic Miner spil, men handlingen minder tilstrækkeligt meget om noget fra de "gode gamle dage" med Miner Willy.

● **rebrød** nyeste spil **Costa Capers** er du den lille overbeholdende arbejder, Ted, Ted skal på ferie til Spanien, men en min liner bliver det ikke. Ted bliver selvfølgelig lettere (og meget) pløret.

Der er selvfølgelig en handling i spillet: Du skal finde fotoapparatet, sætte filmen, og bringe det med til Spanien. Den medfølgende film har 36 billeder, som du skal tage. Når det er gjort vender du tilbage til dit hjemland, og får filmen fremkaldt. Lyder det sæmt?

Underejs kan du på de 37 skærme finde hjælpemidler, møde en række ferer, og tilslut lade afsted. Når du har fundet kameraet, været i Spanien, brugt hele filmen kommer du

● **ige** og skal finde fotohåndbogen, som kan fremkalde din film. Når du kontrollerer Ted (med efternavnet Bierwitz) kan du gå frem og tilbage, hoppe, sætte noget op eller smide noget.

Du skal knive op, red og rundt om ting og sager, lige akkurat som i Manic Miner. På de næstsidste linier er der en statusskærm, hvor du får et vidt blik over solbrændt du er, hvor mange penge du har, hvor fuld du er, og hvor store dine hæmmere er!!! Det har jeg godt nok aldrig set før.

Grafikken er OK. Der er farver og højopløsning på skærmen, så der er noget at se på. Musikken er der også lagt et stort arbejde i. Der lyder konstant en række melodier i baggrunden (noget i retning af "Ole, det var i Spanien" der engang var på dansktoppen).

Programmet er sådan set godt

nok. Det kan ikke kaldes en Manic Miner plagiat, da der er mere action, hvilket er et positivt træk. Kender du ikke Manic Miner i forening, så er det værd at investere i. Og har du Manic Miner, så prøv **Costa Capers** inden du køber det.



Grafik 9
Lyd 9
Action 8
Fængslende 8
Pns/kvalitet 9

DATA
VOICE

Hver lørdag kl.
17-18 på FM
102,5 MHz i
storkøbenhavn

BOMBJACK! Det gode "gamle" arcade-spil har nu adlet vores breddegraders hjemmecomputere (lige fra Spectrum, Amstrad og C64). Versionen er produceret af Elite Systems. Men hvem er **Bombjack** egentlig? Tja, han kan ikke flyve, men hoppe det kan han - og sæt højt. Frygt kender han i hvert fald ikke til, da han har været så ivrig til den noget specielle hobby "bombe-demontering". Jack er desuden en tem-

meleg berøgt personlighed. Han går ikke af vejen for at tage helt til Ægypten eller New York City for at dyrke sin hobby. Selv hvis man ser bort fra springfaren, er det ikke nogen hobby for tøsedrenge. Faren lurer nemlig fra alle sider i form af dødsbringende robotter, særligheder, montøse spærre og lignende indretninger. Heldigvis har de forskellige næstes, der er udsat efter stakkels Jack, ikke særlig mange



brikker at rykke med. Men det kan blive svært nok endda når først skærmen er godt fyldt ud med uhyrer, skal der ikke særlig meget til, før Jack ramler ind i dem.

Hans eneste forsvar mod alle uhyrerne er, at der kommer nogle power pills delende ned fra himlen. En power pill om-danner nemlig indersidigt de skækkelige uhyrer til nogle smadrede fjæs. Jack kan så gå lige igennem "hovederne" og indtjene nogle lette points.

Pakkeboksen er der ikke særlig meget afsløring i handlingen. Spillet går simpelthen ud på at hoppe rundt på en skærm og indtjene points ved at demontere blandt 24 bomber. Bombene bliver placeret forskelligt fra bane til bane.

Det vil derfor være forkert at påstå andet, end at spillet er simpelt - endda så simpelt, at det ikke burde være særlig sjovt. Men det er det, endda meget. Den simple idé er faktisk utrykkelig fængslende. Man forfælder konstant til lige at prøve en omgang til, inden computeraktiviteten mæssigt overgår til mere alvorlige opgaver - jeg håber iøvrigt, at der sidder en eller anden derude, som vil forklare man redakter det, anden jeg bliver trængt på grund af en "lille" forsøkelser i anmeldelsen af dette program. Lyden er ganske udmærket,

det er hvad man kan forlange og ikke mere. Grafikken er faktisk en flot: sprits'ne er ikke helt uden smerer. Men de fem forskellige baggrunde er simpelthen bare fantastisk!

Eneeste kagepunkt er keyboardstyringen. Hvor man sig til styringen af Jack, er det på tastaturet svarer et spørgsmål om timer, før de fem tast soder i ryggen. OK, selvfølgelig mener man sig de også fint i de timer, meeen...

Hvis du vil have action for alle pengene, er dette lige spillet. Men kom ikke bagfalter og sig, du ikke blev advaret om spillets negative indvirkning på sattesøvn, ischler og andre tolt irrelevant ting.



Grafik 10
Lyd 9
Betygning 7-9
Action 11
Pns 10

Kør din laserkanon i stilning, ædle jystick-krigler! Starstrike II er kommet, rumkrig uden grænser.

STAR STRIKE II



Det originale Starstrike 3D bed på fire etapers fuldtids anvendelse underholdning, der var mere end uimåleligt inspireret af Atari's Star Wars spillemaskine. Missionen var her et nedslagskampfy.

Denne kamp mod the Outsiders må åbenbart have været temmelig succesrig. Indledningen til Starstrike II siger i hvert fald, at alle Outsider'ne er blevet drept. Denne kamp mod the Outsiders vil splitte den korte tredsind, da de er fuldstændig klar over, at the Outsiders er travlt optagne af at udføre deres flåde og besættelse deres nye invasionplan. Alt er faktisk klart til offensiven, der vil eliminere angrebsskibene for altid.

Til denne specielle opgave er der blevet udviklet en ny generation af angrebsmaskiner - kaldet som Starstrike II-serien.

Såket er ladet med...

Starstrike II-moderskibet er naturligvis det mest avancerede rumskib set på Guds blå himmel. I det såkaldte Support Modus holder befinder der sig såvel barne og saten, som en intensitet hyperdrive motor og ekstra atomreserver til hypersonic-hop. Deres mellem stjerner i Outsider'nes system.

I selve kampen mod Starstrike II er forholdene imidlertid lidt mere spartanske. Skibet er kun udstyret til planetangreb og har ikke adgang til planetangreb og har ikke adgang til at udføre de store hypersonic-hop mellem stjernerne. Der er godt nok en lille hyperdrive enhed til hop mellem planeterne i stjernesystemet. Det var

jo nok til at overleve, hvis ikke ize det var, fordi der kun var blevet plads til en enkelt brusekabiner og en lommelærke - virkelig en sag for flygtningene.

Desværre er det forbandet med disse praktiske problemer at afholde fugtige møder uden i rumvæsne fugtige møder med - din nærmeste kompagnon befinder sig i en stjernerum, der er ca. 100 tusind kilometer væk. Der er altså ikke andet at gøre end vænne sig til forholdene...

The Outsiders

Outsider'nes hjemplanet er grupperet omkring fire stjerner i Mæglerske stjernesystem. Der er totalt set 22 planeter på den neutrale, neutralisationszone, hvor disse planeter består af tre grundtyper: Landbrug, industri eller militær. En landbrugssystem neutraliseres ved at destruere dens kontrolsystemer, industriplaneterne ved at FALDER mod deres kraftreaktor, og militærplaneterne helt barriere siden det kamp-

computer. Efter den korte briefing er du nu klar til at vælge imellem de fem planet-systemer, og derefter mellem systemets udbud af planeter. "Planetplanetsiden" fortæller dig om og øjeblik senere bevalgte planer.

Kampen på tv og ød mellem dig og planeten er i gang!

NI etaper

Hver fjerdedagen Starstrike 3D hver fjerdedage har Realtime denne lille etaper, der til hele til af gang present. Den til præstation slagen. Noget af en space plan. Den første test af disse space plan-eksperiment handler på indtjenings og nogle enkelte af indtjeningsplanerne om et kampmæssigt femtantal mellem rumstationer. Mens blot rumstationer, skal de for-

slut skydes væk, for at der vil blive adgang til banerene. Og det bliver bestemt ikke lettere, når man skal ud - her skal tre der kontroller skyden i sekker...

Heretter kommer forsvarsfeltet, hvor man skal igennem den lille åbning, der egentlig er forbeholdt Doubler-skibene. Sådanne net kan der være lige fra tre til ti stykker af.

Efter at være kommet belåst og igennem forsvarsfeltene, går det skib i kredsløb omkring planeten, hvor det vil komme til nærkamp med banerjagerne.

Når så jagerne er bemåret (doubler faktisk fæstet temmelig umuligt i starten, såfremt du ikke er en hårdt jagerpilot) indledes en sive jordslangebet. Under angrebet gælder det om at destruere så mange af m.Neos.com det er muligt.

34 kommer verdensomkæ-

ten, der nærmest må betegnes som en udvidet version af Starstrife 3D's catwalk. Denne "udvidede" version skal dog have klap på skuderen for at indeholde en helt utrolig grafik!

Det sidste trin er, afhængigt af planertypen, enten et reaktor-system, en kampcomputer eller et kontrolapparat. Et succesfuldt rald vil føre en der i det højre hjørne. Når derefter er passeret, vil programmet returnere til planetoverfladen... og så er der ja kun 23 planeter igen!!!

Bedømmelse

De Starstrife 3D blev udgivet, imponerede den alle med sine "smooth" vektorgrafikberegninger. Realtime har indledt igen gjort det utroligt! Grafikkens end fjortere og mere naturlige end nogetsteds her! Selv det gamle shoot 'em up-tema har fået en

voluminøsdampning, så det på sig trækker dig til suømmen. Men et grafikkens er flot nok, betyder ikke, at selve spillet er begrænset. De ni etaper er virkelig detaljerede. Prøv bare at betragte den tredimensionale

skyggeskulptologi!!!

Programmet må indeholde nogle rent ud sagt utrolige rutiner. Hvorvidt det har været muligt at presse så meget ud af den såkaldte 250'er, er rigt en gåde. Men jeg kunne godt tænke mig at se resultaterne, hvis programmerne blev sluppet ind på et 68000-system.

Når først du har været dig til den lidt anderledes styringsknude, der er nødvendigt på grund af de tre dimensioner, begynder det faktisk også at blive helt sjovt at lege rumspil. Men det er også svært. Under alle omstændigheder får du svært ved at neutralisere alle 24 planeter.

Morten Strunge Nielsen



Grafik:
Lyd:
Jokke:
Fængsels:
Pris/kvalitet:

13
9
11
10-11
11



Der er kogt i Games-gryden. I denne måned har "SOFT Special" endnu en gang kogt et mix af software-hitlister sammen med hjælp fra softwareimportørerne Quickssoft, PCS og Supersoft.

Colossus 4 Chess - slog alle de andre skakmat



Vil ligge på en førsteplads



International Karate

Spilmøden drejer på højeste oktant, igen bvi om det. Men måske lidt forbiplønde er det et skakspil, Colossus 4 Chess, der har kæmpet sig op på førstepladsen denne gang og bogstaveligt talt sat både Rambo og karatespilene skakmat. Det var dette skakspil, der i vores januarnummer blev kaldt "simpelthen bare skakprogrammet", og hvor det i sidste nummer lå på en førsteplads hos Amstrad-brugere, er det nu Commodore-folket, der har taget "den med hersten" til sig.

Længere nede på isen finder vi gulf a la Rambo, VM-spillet World Cup Carnival og den lille samling af fire tidligere så populære br-spil, i fællespak kaldet They Sold A Million II. Og hvem kravler så høstigt op ad? Igen andre end eviggjaldige Bomb Jack og den ligeså kappedebedede Batman hersejlf! Regn med, at de to herrer også vil være at finde på næste "SOFT HITS". Commodore-nerds har glæde dage. Mero både Rambo, Commando og Wester Games hastigt daler, er sidste leks så populære Ye Ar Kuang fu helt forsvundet. Til gengæld har Bomb Jack givet bolden op sammen med fodboldspillet

World Cup Carnival, og det har efter sigende givet genlyd i Commodore-lynen. Sådan er det også hos Amstrad. Her er den runde løderkugle udskiftet med ølyngade om værren, og allernærvært kæmper sammen med de fire spil til under 200,-. Også Batman er dog faget godt til vejs. Såvidt Amstrad. På Spectrum er det Samantha Fox, der smeder klarsæt og leder utallige 12-årig Spectrum-nets savle på gummetastaturet. Men det kan gå, for damen ligger i lige med både Bomb Jack og machohejten fra Green Baret (se vores gamestest i SOFT Check). Commando er stadig lige hot for

SOFT

ENGLAND TOP 10:	
1 (-)	Superbowl
2 (-)	Green Baret
3 (-)	Way of the Tiger
4 (-)	Bomb Jack
5 (-)	Ping Pong
6 (-)	The Last VB
7 (-)	Uridlum
8 (7)	Commando
9 (-)	FA Cup Football
10 (-)	One Man and His C

C18-årige og dem med Plus/4. Hvornår sagnspillet væltes fra sin evige førsteplads, vides ikke, men rygterne har det, at Commando møder stærk konkurrence fra både Wester Olympics og det billige Kikapede i sin kamp om kundernes spænspløje. Hvordan denne kamp bølger, vil du kunne se i næste "SOFT HITS". Da abjører vi nemlig de nye, dugfrske placeringer, så vær binedt hos din bladfænder...
Rasmus Kirkelind Amstadsen

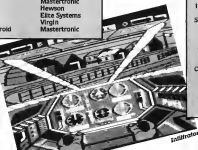


HITS



Ocean
Imagine
Gremlin Graphics
Elite Systems
Imagine
Mastertronic
Hewson
Elite Systems
Virgin
Mastertronic

roid



TOP 25 - de bedstselgende spil i Danmark netop nu

1 (4)	Colossus 4 Chess	CDS
2 (1)	Rambo	Ocean
3 (-)	World Cup Carnival	US Gold
4 (-)	They Sold A Million II	Hit Squad
5 (-)	V	Ocean
6 (7)	Commando	Elite Systems
7 (-)	Bomb Jack	Elite Systems
8 (3)	Winter Games	Epyx
9 (-)	Empire	Firebird
10 (-)	RMS Titanic	Electric Dreams
11 (2)	Yie Ar Kung Fu	Imagine
12 (-)	International Karate	System 3
13 (-)	Way of the Tiger	Gremlin Graphics
14 (-)	Infiltrator	Action
15 (-)	Legend of the Amazon Women	US Gold
16 (6)	They Sold a Million 1	Hit Squad
17 (-)	Pitstop I	Eurogold
18 (8)	Summer Games II	Epyx
19 (-)	Frankie goes to Hollywood	Ocean
20 (11)	Uridium	Hewson
21 (5)	Rock And Wrestle	Melbourne House
22 (8)	Zoids	Martech
23 (-)	Golf Construction Set	Ariolasoft
24 (-)	Batman	Imagine
25 (-)	Alter Ego	Activision

COMMODORE 64 TOP TI:

1 (-)	Colossus 4 Chess	CDS
2 (-)	World Cup Carnival	US Gold
3 (-)	Bomb Jack	Elite Systems
4 (3)	Winter Games	Epyx
5 (1)	Rambo	Ocean
6 (-)	They Sold A Million II	Hit Squad
7 (-)	Empire	Firebird
8 (-)	V	Ocean
9 (4)	Commando	Elite Systems
10 (-)	International Karate	System 3

AMSTRAD TOP TI:

1 (-)	They Sold A Million II	Hit Squad
2 (-)	Winter Games	Epyx
3 (-)	Batman	Imagine
4 (-)	Bomb Jack	Elite Systems
5 (1)	Colossus 4 chess	CDS
6 (-)	Saboteur	Dunell
7 (-)	Commando	Elite Systems
8 (-)	The Way of The Tiger	Gremlin Graphics
9 (2)	Rambo	Ocean
10 (-)	Fifth Axis	Loricell

SPECTRUM TOP 5:

1 (-)	Samantha Fox Strip Poker	Martech
2 (-)	Bomb Jack	Elite Systems
3 (1)	Winter Games	Epyx
4 (-)	They Sold A Million II	Hit Squad
5 (-)	Green Baret	Imagine

C16 TOP 5

1 (1)	Commando	Elite Systems
2 (5)	Winter Olympics	Tynesoft
3 (-)	Berks Trilogy	CRL
4 (-)	Killpede	Players
5 (-)	Robin to The Rescue	Solar Software

FINALISTE

Det videnrige sorte cartridge til at proppes i ekspansionsporten, kender vi alle, og ved, at det findes i mange forskellige variationer. Et er det røde mærke for softwarehusene (Copac, Freeze Frame), et andet er en drøm for anmelderne (Game Killer), ja der er snart ingen grænser for hvad der kan proppes ind i denne sorte æske. En ting er sikkert, der er godter i den hver gang.

"The Final Cartridge", er efter sigende det sidste, du behøver af den slags. Det indeholder simpelthen "alt godt fra Silicon Valley". Så lad os gå i lag med "bæstet", og se hvad det nummer.

Let's go for it!

Lige som med alle de andre cartridges du bruger i din 64'er, skal du slukke computeren, før du putter det i ekspansionsporten. Det ligner alle de andre, bortset fra en lille switch, og en rød knap. Switchen skal stå mod venstre før starteren, og nu pålæ ved den røde knap. Hvis du bruger 64 mode på en 128'er, skal du holde Commodoretasten nede, for at starte op det rigtige sted. Der bliver med andre ord ikke automatisk springet over i 64'er mode, som med alle de andre. Foran dig står nu en menu, hvor 4 af dine funktionstaster er beskrevet:

F1=RESET, F2=MONITOR, F3=STAND 64 og F4=START UP. F4 skal vi starte med, da det er en god ting at have "clearet mass" før vi starter. Det ville måske være på sin plads, lige kort at forklare hvad alle de andre betyder.

F1 bruges efter at dine små pefingre har trykket på den røde knap på cartridge. Ved at trykke F1, sørger du for at gemme det program der eventuelt har været i hukommelsen, før du trykkede på den røde knap. Hvis du derefter bruger OLD kommandoen, vil dit program ganske nøjagtig dukke frem af hukommelsestegeme. F2 er jo ganske selvklarende, da de den fremkalder "The Final Cartridge's" indbyggede maskinkode-demonstrer. F3 skal du bruge, hvis du vil lade et program ind med ganske normal 64 opstart. Alle "The Final

Cartridge's" faciliteter sås fra, undtagen "Freeze Frame". F4 er du jo allerede helt færdig med.

Vi befinder os nu i startefærd med kommandoer så stort et tal, at det næsten ikke er til at overskue. Men først og fremmest har du foretaget din hukommelse med ikke mindre end 24 Kilo RAM. Hvis behøver De ekstra 24 K RAM, skal du dog lave et 5 laves program, for at få til, men det står alt sammen vejledningen.

I "The Final Cartridge" opstart, kan du varydefinerede funktionstaster anvende dem til følgende: F1=LIST, F2=MONITOR, F3=RUN, F4=FLOOD (bruges til sikkerhedskopier), F5=LOAD, F6=SAVE, F7=SYS'S (virker

dog, at "merge", altså lægge et program fra blødt, bage program i hukommelsen. Linenumrene må blot ikke være ens.

Dejlige diskkommandoer

For diskettefillet er der en hel række ekstrakommandoer, der vil gøre den daglige brug både nemmere og hurtigere. Hvis du vil indlæse diskettekataloget, trykker du blot F7. Kataloget vil her blive indlæst, uden at et såkaldt brændende program i hukommelsen udelægges.

SYS er en kommando, som nu bliver brugt på en helt anden måde. Nu anvendes den som skrivevej af den kendte:

På pladserne! Klar! Værsgo' og sig velkommen til finalisten. Vores gæst er "The Final Cartridge", som netop er dukket op på det danske marked. "SOFT Specials" Henrik Bang har underlagt det en grundig test.

som katalog), F8=SYS'.

64'eren bliver til en 128'er

Ja, der er en masse faciliteter i vente til en 64'er ejer. Mange af kommandoerne som findes i BASIC 7.0, kan såmænd også findes i "The Final Cartridge". Der er en AUTO funktion, der virker som på 128'eren. De kan Delete større skriveveier. Noget ret lakkeret er en OLD funktion, som kan hente et NEW et program tilbage. HELP er endnu en hjælpeutility, der kan bruges hvis der er fejl i dit indlæste program. Skriv HELP, og læsse med fejlen i, vil dukke frem på skærmen. En RENUMBER er det også blevet til. Her kan du renumrere dit BASIC program, inklusive GOTO og GOSUB. Som en anden lille lakker detalje, har "The Final Cartridge" også en FIND, der kan finde specifikke data i dine programmer. Fåks en tekststreng eller lignende. APPEND vil gøre det muligt for

DPEN1,8,15'

Det letter arbejdet med diskettebåndenes betydning. I stedet for SYS kan der også bruges kommandoen @, der giver samme resultat, men kan kun aktivieres i BASIC-kodememorien. DAPPEND har nogen unde samme funktion som APPEND, forskellen ligger i, at vi nu arbejder med diskettebåndene. SYS er et slags tryktest, i forbindelse med "The Final Cartridge". SYS bruges til at lette slæbning af filer eller formatering. En 128-ike kommando er DLOAD, der bevirker at du godt kan styre de sidste to parametre i load kommandoen. Nu kan du bare skrive: DLOAD'SOFT SPECIAL.

Så lader programmet SOFT SPECIAL ind. Det er ikke nogen fejl at der ikke er noget indlæst i kataloget efter SOFT SPECIAL, det er nemlig heller ikke nødvendigt at læse DSAVE vil for den kvikke læser (dog) være en selvlyde. Den virker nemlig på samme måde som OLD-

AD, men i dette tilfælde "saver" vi. Du bliver da også fodret med en DVERIFY, nu vi er i gang. Den virker som den sædvanlige Verify til diskprogrammer.

Tapeturbo for båndspecialister

Der er også gul til båndspillem, nemlig en tapeturbo, der foretager indlæsningshastigheden med op til 10 gange. Her anvendes de helt normale kommandoer. Men for at indlæse med turbohastighed, skal du først have savet programmet med "The Final Cartridge", altså ikke noget nyt her. En god ting er dog at du kan anvende markedets andre turboasviede programmer. Dem skal du blot indlæse med LO-AD'PRG NAVV, 1,5. Ulemper er dog at ikke alle virker, og at turboindlæsning overhovedet ikke kan bruges på originale spil eller programmer på blødt, p.g.a beskyttelsen. I hvert fald ikke med mindre du laver en ny version med "Freeze Frame" delen i "The Final Cartridge", og så indlæser denne nye ubeskyttede version.

Lidt for enhver

Der er også nogle kommandoer som alle kan få glæde/brug for. LIST kommandoen kan nu liste ethvert program. Dgsd dem der er

EN

POWER

THE FINAL CARTRIDGE
1983 MIT Westfalen-Holand
1083 MIT Westfalen-Holand
Tel. 010-427 19 82
(c) 1983 Home & Personal Comp

læst beskyttet (hvis der er brugt ROM SHIFTER, eller lign.)

MONITOR, som bringer dig over i maskinemonitoren. Her kan du assemblere og disassemblere med scroll både frem og tilbage. Virkeligt lækkert at arbejde med. Funktionskøstasterne har i monitoren fået tilføjet nogle nye kommandoer, nemlig:

F1—Alle ROM sat til (som normal opstart), F3—Alt ROM slået fra, F5—Delekommando eller delstatus, og F7—Katalog.

Til tider kan monitoren i øvrigt minde en hel del om den kendte Handic monitor, som i stort omfang har været brugt af alle smarte

maskincodeprogrammerer. I monitoren kan du save/loade maskinprogrammer, flyde et område af hukommelsen, flytte blokke, sammenslebe blokke, søge efter tal eller strenge, bankowitche og meget, meget mere. KILL er en kommando, som H&P Computers ikke i deres vildeste fantasier kan forestille sig du får brug for. Ikke desto mindre er den der, og den kan slå alle de ekstra faciliteter fra. Grunden til at de ikke tror (håber), at du får brug for den, er at de er meget sikre i deres sag, når de siger at "The Final Cartridge" overhovedet ikke optager nogen plads i hukommelsen. Typen lever således bare den Commodore computer, beskyttet en printer om til en elektronisk skan-

semaskine lig en vores søsterblad "COMputer" tidligere har vist under 64 er magt. Ønsker du at arbejde med HD kode om alle tal, i stedet for DECmale, skal du nu bare skrive et 5-tegn foran Nuem64 eren klar over at nu skal vi regne i HEX.

Indbygget Centronics printerinterface

Hvis du er ikke kompatibel Centronics printer, er "The Final Cartridge" forsynet med et Centronics interface. Det viser på den måde, at du sætter et parallelt kabel til printeren, og cartridge serger så for dataoverførslen. I manualen står beskrevet hvordan du skal håndtere to forskellige printere, nemlig Epson og en ukendt Smedt Corona printer. Her skulle det være muligt (også på andre typer printere), at udprinte alle Commodore grafiktegn og direkte skærmudsprints, fra spil eller måske Print Shop, en af de populære printerprogrammer.

Computeren som programflyver

I "Three Prime" afdelingen, kan du "fryse" ethvert program. Når det er gjort, kan du printe skærm-billedet ud på printeren, eller du kan lave en backup til enten blinde eller disk. Det må lige her bemærkes, at følgende lovgivningen i dag, må du lave en backup til noget brug, men at du ikke må videreforsætte, dvs. udlåne, sælge, videregive, distribuere, eller på anden måde lade din backup forlade dit værelse. Og i det øjeblik du sælger originalprogrammet, skal du destruere din backup med det samme—sådan siger lovgivningen det i dag.

Konklusion

Jeg må sige, at "The Final Cartridge" stort set lever op til de forventninger der er stillet til det. Ja, det er godt. Det er ikke godt at vide om det fremkommer fejl ved længere tids brug, men jeg havde ikke nogen under testen. Tag og køb det. Når du har haft det et stykke tid, er det svært at forestille sig, hvordan det var ikke at have et. Prisen hos JD-Totalinformation, der importerer cartridge, ligger på kr. 685.—

Henrik Bang

COM-PUTER

Dette flotte skærmbillede er designet med Laser BASIC, og tog kun en halv time at konstruere.

Smart BASIC

Hvis 64'eren's BASIC bare var lidt bedre, hører man overalt i verden. Det er måske lige netop hvad den kan blive, hvis du investerer i Laser BASIC fra Ocean.

Alle 64'ere får nemlig et helt fantastisk stykke værktøj hvis de køber Laser BASIC.

Med Laser BASIC er det kun din fornuft der sætter en stopper for morskaben.

Laser BASIC er lige til at gå til, for der medfølger en helt fantastisk manual.

Den fører dig hele, eller næsten hele vejen gennem Laser BASIC's udsørgemmelige muligheder.

Programmet kan startes advoket med tænke på video spil. Derfor er der gjort noget særligt ud af grafik, sprites og lyd-kapacitet. Og alt sammen udføreligt forklaret.

Ikke kun til spil

I Laser BASIC får du ikke "kun" mulighed for at lave spil. Det er hovedsageligt i det første modul (af 3) at vi kommer ind på spil. Laser BASIC er som sagt bygget op

af 3 moduler. Det første modul omhandler "The Sprite Generator Program", hvor du kan skabe dine egne sprites på en lang nemmere og mere avanceret måde end før. De er såvel også blevet nemmere at håndtere. Laser BASIC har kommandoer til at "double" med sprites og data. Men i "The Sprite Generator Program" har du et stykke værktøj til at designe og editere dine sprites alene, og så har du Laser BASIC til at skrive programmet (spillet) med.

Der er også muligheder for dem der ikke er så kreative, i kunstner at skabe en sprite eller tre. På den måde er der nemlig allerede to sæt sprites, der allerede er defineret. Lige til at bruge. De ligger i "Spritesa" og "Spritesb". Ocean giver afkald på alle rettigheder på kreationerne af disse sprites. Det betyder at du i realiteten kan bruge dem i et spil, du har tænkt dig at sælge.

uden at få væk med copyright.

Men for dig der vil prøve selv, er der felter der er specielt genereret til at skabe dine sprites på. Her kan du tegne dem punkt for punkt. Du kan læse alt om hvordan, og hvor du kan skabe og arbejde med sprites i den manual.

Laser BASIC's fortolker-enhed

Det næste modul er "The Laser BASIC Interpreter", hvilket betyder "Laser BASIC tolker". Du har en lækker udbygget BASIC-version, som giver dig adgang til struktureret programmering. Vi ser eksempler der snævrer herud Pascal og Comal, der jo er meget anerkendte strukturerende programmeringssprog.

En hel pose nye kommandoer

Du får bl.a. en pose med 256 ekstra konstanter. Disse nye kommandoer kan inddeles i fire grupper: Strukturerede programmerings kommandoer, værktøjs kommandoer, grafik kommandoer og lydkommandoer.

Du får IF-THEN-ELSE, REPEAT UNTIL, WHILE-WEND, og mange mange flere. Alle disse hjælpekommandoer skulle kunne afskaf-

fe spaghetti-kodningen, som vi hidtil har måtte ty til med 64'eren's egen BASIC.

Du får yderligere nemmere ved at redigere dine programmer med REHLINBER-, AUTO-, og DIRECTORY-kommandoer.

Så har du mulighed for at stoppe dine program-linjer med et tryk på "space-bar", en feature der også huserer i Comal. Du kan "disable" taster, bevægelse, labels og meget meget andet. Og hele denne godbasse er konstrueret af David Hurter tilpasset specielt til dig.

Compilieren er ekstra udstyr

Det tredje modul i denne vidunder-pakke, er en Laser BASIC Compiler. Denne compiler skal desværre købes ved siden af. Den kan oversætte dine programmer (spil) til hurtig maskincode og dine programmer kan derefter køres uafhængigt af Laser BASIC. Vi har imidlertid også testet compileren, den er beskrevet andetsteds i bladet.

Tilbage er der vist kun at sige, god fornøjelse. Det kunne jo være sjovt, om vi fik nogle softwarehuse i Danmark, så bare ikke på

Henrik Bang

SOFT 5

Ha' dit joystick parat:

SPILLEVENDE ACTION OGSÅ I NÆSTE NUMMER



Sådan bliver du millionær på at skrive spil. Gå ikke glip af "SOFT"-interviewet med den 18-årige bag "Infiltrator".

Masser af news fra spille-land. Udvidet "SOFT-Puls" med de hotteste games-nyheder. Læs det først i bladet med fingeren på software-pulsen.

Kæmpe-konkurrencen. Gå vores anmelder-team i bedene og vind et livs forbrug af joystickhandsker.

Få evigt liv. Michael Christensen fisker snyde-pokes frem til alle de nye favorit-spil. Bliv udiødelig og få high-score!

Nye programmer. Landets bedste læser-programmer - topvindere i næste "SOFT"

Super-spil til 2 kroner. "SOFT" checker landets mest avancerede automatspil.

Vær klar når næste "SOFT Special" kommer. El-

Danmarks eneste software-magasin, "SOFT Special", vender stærkt tilbage den 21. august. Næste nummer er pakket med SPIL-LEVENDE anmeldelser, hotte test og meget mere i samme dur - forbered din computer på softige reportager som f.eks.:

ler tegn et abonnement. Det er tilmed billigt: 164 kroner for et helt år (6 numre).

Udfyld kuponen og send den til os. Så kommer bladet helt af sig selv ind af brevsprækken og endda uden ekstra udgifter. Vi betaler nemlig portoen og sørger for, du har sikker levering - altid senest på udgivelsesdagen og ofte før. Og oveni får du næsten 10 procent rabat på bladene.

JA!

Jeg tegner abonnement på "SOFT Special" og vil gerne have bladet leveret (så og med nr. _____, så kan starte med tidligere numre)

_____ Jeg vedlægger 164 kroner på check eller

_____ Jeg indbetaler 164 kroner på giro 9 40 60 77.

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Sendes til: "SOFT Special"
St. Kongensgade 72
1264 København K

BAT

Tegneseriens firskårne og muskuløse he-man er klar til at fortsætte sin evige kamp mod kriminalitet og andet "snøvs", denne gang på din Spectrum eller Amstrad.

Computerserede eventyr er DC's specialitet. Denne gang har spilfirmaet hevet børnsommeligheden Batman ud af hænder, og hans evige ven og hjælper Robin er taget til fange af løkkebukser Joker - Batmans værste fjende. Løstge Reddler har også haft en finger med, men hvis du frelses vidunderkædet fra de to, kan du med rettskaldet tegneseriemålt af fæstet grod

Outrøret påklædning

For overbevødet at have en chance for at kunne komme ud af den øskede Bathulen - der er lokaliseret dybt under Gotham City - behøver du helt sit Batudstyr. Desværre er det åbenbart længe siden, at Batmans mor har været på besøg, i hvert fald flyder hans fire Batudstyrede nædd i huln uden noget synligt system... Så snart du har valgt mellem jystok- og tastaturkontrol samt tilpasset lyden til lige netop de be-

hov - Nasty, Useful eller Late At Night - er Batman klar til kampen mod det onde. Ved tryk på Play Game-opsiden spæles der et lille Bat-tema, og så gæbtålle senere får man så selve mesterten i billedet. Ved hjælp af sin Batstang gider han lige så stille og roligt ned til den rødede hule, hvor han stiller sig på gulvet, klar til at blive guder nået af dig

Helt fra første øjeblik ser du, at din gamle tegneseriemålt ikke er evigt - han er i hvert fald faldet lidt af på den. Batman er dog stadigvæk ikke til at bage fejl af. Den lundserlige maske, kappe og de sorte badebukser gør ham jo let genkendelig (hvis end ville løbe sådan rundt helt frivilligt, spørger jeg sig bare?). Men i DC's computerskærmten ser han temmelig skræmt ud, musikken er skrunpet betydeligt, og sanding om han ikke også er blevet udstyret med en lille topmaske... Det eneste statussymbol, der mangler for at gøre billedet komplet, er en halvskåne... men det er måske derfor, han altid går rundt med en "badehænt" på hovedet.

Lovers lange arm har også fået no-

ge andre venner. Batman er faktisk blevet mere krævende. At tilmodighed er en dyd, er bilsyneladende glet i glemmebogen. Lige så snart han ikke får lov til at "motionere" rundt i huln, bliver han utilmodig, hvilket han åbenbart ikke ser nogen som helst grund til at skulle. Hænderne gløder i siden, han begynder at smiltippe (er det mon i virkeligheden udtryk for, at han skal på det "lille hus"?), og tilbedet bliver anklagende. Eller han er måske snævre (jem i billedet, fordi han netop ikke nåede på toiletet?????)

I Bathulen

Som vi ved, er Batman -udover sin utværede påklædning - bemælig nær på at være et normalt menneske. Og normale mennesker kan jo ikke flyve ligesom Superman. Så man er som det første nødt til at finde sit Batudstyr.

Batudstyret består af Batboots'ne, Batbag'en, Battruster'en og Batbelt et. Hvor Batboots'ne giver Batman mulighed for at hoppe (flyve), og Batbag'en er et af de interessante søger, man måske støde på. Battruster og Batbelt er til

flyvningen, hvor forskerente giver Batman horisontal kontrol over faldet, og sidstnævnte del er noget så genialt som et bælte, der halverer tyngdekraften. En halvering af tyngdekraften giver jo en forstøbet faldtid, hvilket igen gør Batman et dødbelt så langt "hop".

Indsamlingen af disse fire udstyrsdele var for så vidt ikke noget særligt problem, hvis ikke Joker havde fyldt Bathulen op med et sandt hav af sine dødsbringende hjælpere samt nogle forvirrende forandringer!

Programmet er faktisk bygget så snedigt op, at det er umuligt at komme særligt langt rundt i Bathulen, uden man er i besiddelse af de fire Batdele. Man når først du er godt udrustet, står alle dere årene

Batfortøjet

Selv om Batman har samlet sit Batudstyr, betyder det på ingen måde, at eventyret er på vej mod sin slutning. End ikke Batfarsaget har superskurken Joker skåret. Fortøjet er blevet splittet i syv stykker og ligger rydligt spredt ud over alle de 150 rum

M A N



Batman har også nok mulighed for at hente ekstra styrke til alle rejser fører. Han vil på sin vej støde på fire ekstra kræfter, der er repræsenteret i form af nogle små stjerner. Disse batmen kan enten give den agtige Batman ekstra liv, sprogde, der gør ham usærlig i kort tid, energi, som giver Batman ekstra fart, eller "bop", der sætter ham i stand til at flyve dobbelt så højt som normalt.

Alle disse ekstra kræfter og de 25 liv fra spillet kan dog på ingen måde opveje alle Jokers djevelske hjulspil. Foruden sine håndgængne mænd har Joker endda også placeret neutralisere - der fratager Batman sin ekstra styrke - rundt omkring i levelen. Det er vel uundgåeligt at sætte, at Batman ikke kan se forskel på neutralisere og de elektriske kræfter.

Når først Batman har været alle de 150 rum igennem og opsamlert de femte styk dele, bliver farvetegnet teleporteret til sin aflytningsrampe. Så snart du også har lokaliseret denne rampe, gælder det om at varme motorene op og finde Robin

Hvad med lidt tips?

Det svære i spillet bygger ikke så meget på den praktiske udførelse som på selve problemet - når først man har fået ideen, er det hele faktisk utroligt simpelt. For det første er de Batboots de absolut nødvendige for, at komme videre til andre niveauer - men uden alle fire ting vil du støtte hovedet mod en mur på et tidspunkt. Af de fire dele er det nok Battrusteren, der er mest "brød" at få fat i - men når først du har fundet løsningen, vil du helt sikkert gennemse dig gul og grøn over, at det ikke lykkedes tidligere. Deene følelse er da smidstid tvunget til at sætte dig til, den vil nemlig genbruge og mange gange, før BATMAN er løst. Uden at røbe for meget om, hvordan Battrusteren sås, kan jeg dog sige, at du skal starte med at skubbe kuglen hen på skammelene. Endvidere skal du stå utroligt langt ude på stenene (du skal så at sige kun stå på din kæppe) for at undgå at blive spådet på gulvet. Husk i øvrigt, at du har rygstøtten på

ryggen

Hold også et vågent øje med de steder på kortet, hvor man altsin kommer et eller flere niveauer nedad. Det kan nemlig betyde, at du falder ned i samme stykke, du træder end af døren. Skriv dig desuden bag gnet, at både sten og sølvspejler kan fange som elevatorer!

Konklusion

Defeneste ord, man får lyst til at udstøde, når man har set de første par Batbiler, er "støjt Løse. Så snart man er kommet længere ind i programmet, synes prædikatet dog at være retsmæssigt færdigt over for BATMAN. BATMAN har en utrolig flot animation, og lokaliteterne er helt klart store og mere detaljerede end Ultimade-klassikeren. Den tredimensionelle effekt er virkelig smuk, og det er en stor fordel i forhold til de andre 3D-programmer, at man kan se grunden under fødderne. Alle små detaljer, såsom den gennemgængige bold - der virkelig er gennemgængig, så man kan se dens baggrund - er også rigtig

"imponatorer".

BATMAN er utrolig tiltrækkende med sine smarte gåder, hvor hver løsning vil lede dig hen til et andet originalt problem. Reinkarnationstemaet, der giver dig mulighed for at starte forfra fra dette punkt, er heller ikke nogen dårlig ide.

Oxans nye program vil helt sikkert blive spillet igen og igen på ethvert tidspunkt - som lysmugheden Late At Night ganske nyligt angiver.

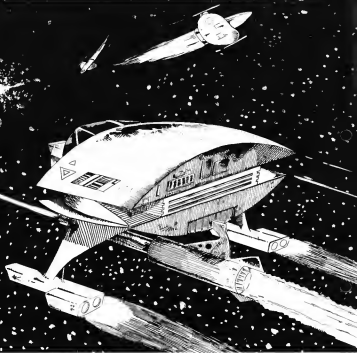
Der er simpelthen ingen vej udenom. Lugegyldig hvide undskyldninger og hvilken computer du kan drøje op med, er BATMAN et "must". Det er bare med at tage benene på nakken og nå ned til din stambrød for alle de andre spidnerkommer.

Morten Strunge Nielsen

Grafik	11
Lyd	9
Action	10
Færgeløse	11
Komplekset	11
Pris	11

Invasjon

COMMO
DOME
84



■ Jorden bliver invaderet af fremmede rum-ulytter. Din opgave er at kosvare kloden mod den fæmrykkelige hær. Heldigvis har angrebene ingen våben, men de er til gengæld ret selvmoderske. For hvis de kommer i nærheden af dit rumskib, spænger de både dig og sig selv i luften. Spillet er skrevet i maskinkode, og byder derfor på lynhurtig grafik og fede lydteikter. □

Marco Nielsen

```

1 REM 1207
10 FOR I=1 TO 20 PRINT"CGSE NED"
   NEXT POKE $3896,0 POKE $3861,0
   GOTO 1270
20 PRINT"CL BLAN, BUS ON,SPACE1",J0
   "      BUS OFF"
30 PRINT SPC(12)"CGSR NED"RIGHT(
   J0,13)
40 PRINT SPC(14)"CGSR NED"PRESENTS"
50 PRINT SPC(6)"CGSR NED"IC D S H E
   C ~ W A R E I D R
60 PRINT"CGSR NED,DYN,SPACE3",J0

```

```

70 PRINT SPC(7)"CGSR NED
   NED"J0STICK I PORT 2 "
80 PRINT SPC(7)"CGSR NED,
   GULLANDE DYN, VIND LIDT
90 PRINT"CGSR NED, BUS ON, L BLAN,
   SPACE2",J0
   "      BUS OFF"
100 POKE $990,160 POKE $963+$967E,14
110 FOR I=1210 TO 1224 POKE I+$967E,1
120 IF I=1217 THEN GOTO 150
130 NEXT
140 GOTO 150
150 PRINT"CGSR, CGSE NED1, WIND",
160 FOR #=1 TO 10 PRINT SPC(6)"CGSR
   DPIC D S H I C ~ W A R R I D R
   FOR #=3 TO 50 NEXT X
170 PRINT SPC(6)"CGSR DP,SPACE2"
   FOR #=3 TO 50 NEXT X NEXT Y

```




103
 90188 DATA 173,812,102,171,242,172,
 811,4682
 90187 DATA 152,148,247,209,209,152,
 889
 90174 DATA 265,237,955,169,891,174,
 827
 90181 DATA 192,918,282,284,252,141,
 819
 90182 DATA 152,202,235,813,132,173,
 813
 90179 DATA 152,204,185,949,141,234,
 894,4658
 90282 DATA 105,881,141,834,216,905,
 832
 90283 DATA 963,156,173,283,182,285,
 819
 90216 DATA 168,261,177,223,292,222,
 179
 90203 DATA 202,135,149,853,833,103,
 183
 90238 DATA 658,182,985,145,253,286,
 876,4651
 90237 DATA 942,156,182,881,177,263,
 888
 90236 DATA 811,388,222,882,288,281,
 109
 90261 DATA 881,241,838,186,898,189,
 889
 90268 DATA 141,842,182,986,832,876,
 157
 90265 DATA 173,141,882,282,283,233,
 207,4428
 90272 DATA 158,173,687,158,891,891,
 877
 90279 DATA 885,182,881,141,827,152,
 832
 90255 DATA 879,132,173,814,158,268,
 810
 90423 DATA 238,481,188,173,891,182,
 249
 90324 DATA 915,832,823,157,838,827,
 151,4655
 90387 DATA 173,881,152,918,880,173,
 813
 90314 DATA 188,888,984,876,232,288,
 165
 90331 DATA 908,141,882,286,141,886,
 810
 90388 DATA 141,884,818,141,811,818,
 141
 90328 DATA 982,812,141,881,212,168,
 881,4628
 90392 DATA 141,883,158,838,185,888,
 810
 90398 DATA 887,152,282,887,152,888,
 887
 90358 DATA 152,188,888,141,814,152,
 141
 90363 DATA 873,152,141,821,288,141,
 827
 90378 DATA 152,188,888,832,152,153,
 173,4378
 90377 DATA 895,152,821,185,893,141,
 889
 90381 DATA 152,141,888,152,838,888,
 152
 90391 DATA 838,238,188,169,181,
 888
 90398 DATA 288,188,838,141,881,888,
 189
 90424 DATA 254,845,816,288,141,818,
 835,4468
 90418 DATA 182,833,141,882,888,185,
 818
 90413 DATA 108,888,832,152,183,178,
 282
 90428 DATA 138,288,248,832,894,288,
 876
 90433 DATA 288,188,838,898,183,178,
 818
 90418 DATA 152,173,812,158,145,845,
 173,4688
 90417 DATA 811,188,145,847,288,894,
 152
 90424 DATA 889,174,887,158,188,887,
 138
 90421 DATA 288,253,282,282,248,888,
 189
 90428 DATA 888,141,888,888,141,884,
 218
 90478 DATA 141,881,212,141,882,152,
 141,4748
 90482 DATA 883,182,141,884,182,141,
 825

102
 90112 DATA 874,152,141,877,152,173,
 877
 90110 DATA 188,818,141,818,188,188,
 178
 90108 DATA 877,152,871,881,848,887,
 881
 90103 DATA 888,848,888,878,178,184,
 177
 90100 DATA 247,858,233,881,178,144,
 883,4153
 90097 DATA 876,182,184,148,247,173,
 818
 90094 DATA 182,873,255,818,818,888,
 141
 90091 DATA 818,288,878,174,124,173,
 818
 90088 DATA 288,848,818,152,848,888,
 138
 90075 DATA 145,287,878,174,154,288,
 818,4677
 90076 DATA 158,144,883,158,148,847,
 877
 90078 DATA 174,154,177,247,824,185,
 881
 90076 DATA 178,178,883,878,152,151,
 215
 90063 DATA 247,173,818,888,813,818,
 188
 90058 DATA 141,818,288,876,174,151,
 173,4688
 90057 DATA 818,288,848,818,152,288,
 888
 90054 DATA 138,145,247,878,174,151,
 876
 90051 DATA 817,152,178,883,138,148,
 810
 90048 DATA 177,848,824,188,881,148,
 148
 90046 DATA 881,838,141,883,878,888,
 158,4678
 90042 DATA 177,848,881,888,178,881,
 888
 90052 DATA 173,838,288,881,813,288,
 281
 90048 DATA 888,141,883,152,811,881,
 810
 90073 DATA 884,832,888,158,888,173,
 883
 90082 DATA 182,841,282,248,825,152,
 881,3682
 90087 DATA 832,251,154,173,883,152,
 813
 90024 DATA 884,248,848,158,882,832,
 253
 90081 DATA 124,173,883,188,841,888,
 818
 90088 DATA 885,188,883,888,884,184,
 188
 90015 DATA 141,888,188,818,141,818,
 152,3884
 90042 DATA 172,888,152,185,157,145,
 883
 90059 DATA 188,182,141,811,212,168,

822
 90028 DATA 888,188,118,168,188,145,
 813
 90012 DATA 212,158,828,832,152,188,
 832
 90008 DATA 882,157,123,881,174,888,
 128,4387
 90057 DATA 818,288,288,258,873,255,
 848
 90094 DATA 818,888,141,818,888,173,
 888
 90071 DATA 152,188,824,182,152,145,
 881
 90078 DATA 888,172,827,182,188,138,
 148
 90095 DATA 281,188,128,141,811,818,
 152,4687
 90038 DATA 818,168,177,247,828,232,
 813
 90088 DATA 188,847,178,811,173,818,
 152
 90088 DATA 873,255,948,818,228,141,
 818
 90013 DATA 888,173,818,182,141,828,
 810
 90088 DATA 188,888,838,188,153,173,
 838,4388
 90027 DATA 288,841,881,248,883,832,
 157
 90039 DATA 155,188,838,832,152,153,
 188
 90041 DATA 128,141,811,212,832,883,
 157
 90048 DATA 185,255,877,818,152,848,
 818
 90038 DATA 888,141,818,288,178,887,
 152,4873
 90082 DATA 182,884,188,182,148,881,
 838
 90085 DATA 832,158,188,888,141,828,
 288
 90076 DATA 888,168,888,141,814,182,
 141
 90083 DATA 881,212,141,888,212,141,
 824
 90038 DATA 818,141,888,888,141,888,
 288,4887
 90027 DATA 188,817,848,821,288,141,
 810
 90184 DATA 288,158,158,141,248,887,
 168
 90111 DATA 888,838,188,183,148,888,
 141
 90118 DATA 821,288,141,818,228,168,
 168
 90125 DATA 141,888,288,162,238,141,
 841,4528
 90138 DATA 288,188,138,141,248,887,
 837
 90138 DATA 238,188,832,814,168,173,
 813
 90148 DATA 182,848,888,188,831,141,
 883
 90153 DATA 888,888,188,888,832,838,

80100 DATA 152,141,820,152,141,855,
 152
 80105 DATA 141,155,152,141,897,212,
 141
 80110 DATA 832,888,141,833,888,133,
 877
 80115 DATA 832,823,123,183,881,141,
 877,4361
 80120 DATA 888,188,888,141,838,888,
 183
 80125 DATA 230,141,813,280,141,815,
 888
 80130 DATA 188,888,188,888,153,888,
 818
 80135 DATA 888,188,888,888,848,188,
 888
 80140 DATA 188,188,188,848,887,804,
 188,4888
 80145 DATA 881,888,188,888,888,848,
 188
 80150 DATA 831,141,828,888,141,881,
 888
 80155 DATA 188,188,141,888,888,838,
 838
 80160 DATA 141,881,888,188,878,141,
 887
 80165 DATA 188,188,888,141,813,188,
 188,1881
 80170 DATA 832,141,884,188,141,884,
 188
 80175 DATA 188,887,141,878,888,188,
 882
 80180 DATA 141,848,888,188,884,141,
 874
 80185 DATA 288,188,888,141,888,888,
 188
 80190 DATA 887,141,813,813,280,183,818,
 141,2888
 80195 DATA 818,884,188,817,141,888,
 818
 80200 DATA 188,241,141,888,818,188,
 838
 80205 DATA 141,881,818,141,888,818,
 188
 80210 DATA 818,141,884,212,188,818,
 141
 80215 DATA 818,818,188,888,141,813,
 818,4388
 80220 DATA 188,818,141,888,212,838,
 838
 80225 DATA 188,188,888,141,878,188,
 188
 80230 DATA 881,141,848,288,188,288,
 188
 80235 DATA 848,188,881,133,248,188,
 888
 80240 DATA 133,888,188,848,133,881,
 188,8748
 80245 DATA 887,133,288,188,881,133,
 888
 80250 DATA 188,188,133,884,838,848,
 188
 80255 DATA 832,181,188,832,848,888,
 832
 80260 DATA 814,158,888,188,881,141,
 888
 80265 DATA 218,141,881,218,141,888,
 818,4188
 80270 DATA 141,883,818,141,884,818,
 141
 80275 DATA 888,218,188,147,832,818,
 888
 80280 DATA 884,188,888,188,888,838,
 848
 80285 DATA 288,188,888,188,188,838,
 838
 80290 DATA 171,884,188,838,188,888,
 838,2888
 80295 DATA 248,288,188,837,188,188,
 838
 80300 DATA 888,171,188,848,141,817,
 888
 80305 DATA 141,818,881,141,818,881,
 141
 80310 DATA 814,884,141,813,888,141,
 818
 80315 DATA 884,838,188,888,133,188,
 188,3148
 80320 DATA 218,133,188,188,888,188,
 888
 80325 DATA 148,188,888,188,838,888,
 848
 80330 DATA 188,248,133,188,188,888,
 188
 80335 DATA 881,148,188,888,188,817,
 888
 80340 DATA 888,817,888,881,888,888,
 888,1888
 80345 DATA 881,818,881,881,881,888,
 888
 80350 DATA 818,818,888,888,817,818,
 881
 80355 DATA 817,888,888,881,888,888,
 888
 80360 DATA 888,888,888,888,888,888,
 888
 80365 DATA 888,888,888,888,888,888,
 888,8188
 80370 DATA 188,883,188,138,188,188,
 188
 80375 DATA 818,138,888,247,188,883,
 188

Shadows

```

100 GOTO 4
110 DATA 120,120,120,120,120,120,120
120 DATA 120,120,120,120,120,120,120
130 DATA 120,120,120,120,120,120
140 DATA 120,120,120,120,120,120,120
150 DATA 120,120,120,120,120,120
160 DATA 120,120,120,120,120,120,120
170 DATA 120,120,120,120,120,120,120
180 DATA 120,120,120,120,120,120,120
190 DATA 120,120,120,120,120,120,120
200 DATA 120,120,120,120,120,120,120
210 DATA 120,120,120,120,120,120,120
220 DATA 120,120,120,120,120,120,120
230 DATA 120,120,120,120,120,120,120
240 DATA 120,120,120,120,120,120,120
250 DATA 120,120,120,120,120,120,120
260 DATA 120,120,120,120,120,120,120
270 DATA 120,120,120,120,120,120,120
280 DATA 120,120,120,120,120,120,120
290 DATA 120,120,120,120,120,120,120
300 DATA 120,120,120,120,120,120,120
310 DATA 120,120,120,120,120,120,120
320 DATA 120,120,120,120,120,120,120
330 DATA 120,120,120,120,120,120,120

```

```

340 DATA 120,120,120,120,120,120,120
350 DATA 120,120,120,120,120,120,120
360 DATA 120,120,120,120,120,120,120
370 DATA 120,120,120,120,120,120,120
380 DATA 120,120,120,120,120,120,120
390 DATA 120,120,120,120,120,120,120
400 DATA 120,120,120,120,120,120,120
410 DATA 120,120,120,120,120,120,120
420 DATA 120,120,120,120,120,120,120
430 DATA 120,120,120,120,120,120,120
440 DATA 120,120,120,120,120,120,120
450 DATA 120,120,120,120,120,120,120
460 DATA 120,120,120,120,120,120,120
470 DATA 120,120,120,120,120,120,120
480 DATA 120,120,120,120,120,120,120
490 DATA 120,120,120,120,120,120,120
500 DATA 120,120,120,120,120,120,120
510 DATA 120,120,120,120,120,120,120
520 DATA 120,120,120,120,120,120,120
530 DATA 120,120,120,120,120,120,120
540 DATA 120,120,120,120,120,120,120
550 DATA 120,120,120,120,120,120,120
560 DATA 120,120,120,120,120,120,120
570 DATA 120,120,120,120,120,120,120
580 DATA 120,120,120,120,120,120,120
590 DATA 120,120,120,120,120,120,120
600 DATA 120,120,120,120,120,120,120
610 DATA 120,120,120,120,120,120,120
620 DATA 120,120,120,120,120,120,120
630 DATA 120,120,120,120,120,120,120

```

```

640 DATA 120,120,120,120,120,120,120
650 DATA 120,120,120,120,120,120,120
660 DATA 120,120,120,120,120,120,120
670 DATA 120,120,120,120,120,120,120
680 DATA 120,120,120,120,120,120,120
690 DATA 120,120,120,120,120,120,120
700 DATA 120,120,120,120,120,120,120
710 DATA 120,120,120,120,120,120,120
720 DATA 120,120,120,120,120,120,120
730 DATA 120,120,120,120,120,120,120
740 DATA 120,120,120,120,120,120,120
750 DATA 120,120,120,120,120,120,120
760 DATA 120,120,120,120,120,120,120
770 DATA 120,120,120,120,120,120,120
780 DATA 120,120,120,120,120,120,120
790 DATA 120,120,120,120,120,120,120
800 DATA 120,120,120,120,120,120,120
810 DATA 120,120,120,120,120,120,120
820 DATA 120,120,120,120,120,120,120
830 DATA 120,120,120,120,120,120,120
840 DATA 120,120,120,120,120,120,120
850 DATA 120,120,120,120,120,120,120
860 DATA 120,120,120,120,120,120,120
870 DATA 120,120,120,120,120,120,120
880 DATA 120,120,120,120,120,120,120
890 DATA 120,120,120,120,120,120,120
900 DATA 120,120,120,120,120,120,120
910 DATA 120,120,120,120,120,120,120
920 DATA 120,120,120,120,120,120,120
930 DATA 120,120,120,120,120,120,120
940 DATA 120,120,120,120,120,120,120
950 DATA 120,120,120,120,120,120,120
960 DATA 120,120,120,120,120,120,120
970 DATA 120,120,120,120,120,120,120
980 DATA 120,120,120,120,120,120,120
990 DATA 120,120,120,120,120,120,120

```

Star Strikers

SPECTRUM

■ Hvis du bor et betragtelig 3D grafik her! de professionelle spil til, så prøv dette virkelige flotte spil til en 48K Spectrum. Når du har installeret spillet skriver du GOTO 9999 for at se, hvem inden du starter med UN □ Flemming Christensen



```

1000 GOTO 1000
1010 PRINT "3D"
1020 PRINT "SPECTRUM"
1030 PRINT "9999"
1040 PRINT "UN"
1050 PRINT "CHRISTENSEN"
1060 PRINT "3D"
1070 PRINT "SPECTRUM"
1080 PRINT "9999"
1090 PRINT "UN"
1100 PRINT "CHRISTENSEN"
1110 PRINT "3D"
1120 PRINT "SPECTRUM"
1130 PRINT "9999"
1140 PRINT "UN"
1150 PRINT "CHRISTENSEN"
1160 PRINT "3D"
1170 PRINT "SPECTRUM"
1180 PRINT "9999"
1190 PRINT "UN"
1200 PRINT "CHRISTENSEN"
1210 PRINT "3D"
1220 PRINT "SPECTRUM"
1230 PRINT "9999"
1240 PRINT "UN"
1250 PRINT "CHRISTENSEN"
1260 PRINT "3D"
1270 PRINT "SPECTRUM"
1280 PRINT "9999"
1290 PRINT "UN"
1300 PRINT "CHRISTENSEN"
1310 PRINT "3D"
1320 PRINT "SPECTRUM"
1330 PRINT "9999"
1340 PRINT "UN"
1350 PRINT "CHRISTENSEN"
1360 PRINT "3D"
1370 PRINT "SPECTRUM"
1380 PRINT "9999"
1390 PRINT "UN"
1400 PRINT "CHRISTENSEN"
1410 PRINT "3D"
1420 PRINT "SPECTRUM"
1430 PRINT "9999"
1440 PRINT "UN"
1450 PRINT "CHRISTENSEN"
1460 PRINT "3D"
1470 PRINT "SPECTRUM"
1480 PRINT "9999"
1490 PRINT "UN"
1500 PRINT "CHRISTENSEN"

```

```

1510 GOTO 1000
1520 PRINT "3D"
1530 PRINT "SPECTRUM"
1540 PRINT "9999"
1550 PRINT "UN"
1560 PRINT "CHRISTENSEN"
1570 PRINT "3D"
1580 PRINT "SPECTRUM"
1590 PRINT "9999"
1600 PRINT "UN"
1610 PRINT "CHRISTENSEN"
1620 PRINT "3D"
1630 PRINT "SPECTRUM"
1640 PRINT "9999"
1650 PRINT "UN"
1660 PRINT "CHRISTENSEN"
1670 PRINT "3D"
1680 PRINT "SPECTRUM"
1690 PRINT "9999"
1700 PRINT "UN"
1710 PRINT "CHRISTENSEN"
1720 PRINT "3D"
1730 PRINT "SPECTRUM"
1740 PRINT "9999"
1750 PRINT "UN"
1760 PRINT "CHRISTENSEN"
1770 PRINT "3D"
1780 PRINT "SPECTRUM"
1790 PRINT "9999"
1800 PRINT "UN"
1810 PRINT "CHRISTENSEN"
1820 PRINT "3D"
1830 PRINT "SPECTRUM"
1840 PRINT "9999"
1850 PRINT "UN"
1860 PRINT "CHRISTENSEN"
1870 PRINT "3D"
1880 PRINT "SPECTRUM"
1890 PRINT "9999"
1900 PRINT "UN"
1910 PRINT "CHRISTENSEN"
1920 PRINT "3D"
1930 PRINT "SPECTRUM"
1940 PRINT "9999"
1950 PRINT "UN"
1960 PRINT "CHRISTENSEN"
1970 PRINT "3D"
1980 PRINT "SPECTRUM"
1990 PRINT "9999"

```

```

2000 GOTO 1000
2010 PRINT "3D"
2020 PRINT "SPECTRUM"
2030 PRINT "9999"
2040 PRINT "UN"
2050 PRINT "CHRISTENSEN"
2060 PRINT "3D"
2070 PRINT "SPECTRUM"
2080 PRINT "9999"
2090 PRINT "UN"
2100 PRINT "CHRISTENSEN"
2110 PRINT "3D"
2120 PRINT "SPECTRUM"
2130 PRINT "9999"
2140 PRINT "UN"
2150 PRINT "CHRISTENSEN"
2160 PRINT "3D"
2170 PRINT "SPECTRUM"
2180 PRINT "9999"
2190 PRINT "UN"
2200 PRINT "CHRISTENSEN"
2210 PRINT "3D"
2220 PRINT "SPECTRUM"
2230 PRINT "9999"
2240 PRINT "UN"
2250 PRINT "CHRISTENSEN"
2260 PRINT "3D"
2270 PRINT "SPECTRUM"
2280 PRINT "9999"
2290 PRINT "UN"
2300 PRINT "CHRISTENSEN"
2310 PRINT "3D"
2320 PRINT "SPECTRUM"
2330 PRINT "9999"
2340 PRINT "UN"
2350 PRINT "CHRISTENSEN"
2360 PRINT "3D"
2370 PRINT "SPECTRUM"
2380 PRINT "9999"
2390 PRINT "UN"
2400 PRINT "CHRISTENSEN"
2410 PRINT "3D"
2420 PRINT "SPECTRUM"
2430 PRINT "9999"
2440 PRINT "UN"
2450 PRINT "CHRISTENSEN"
2460 PRINT "3D"
2470 PRINT "SPECTRUM"
2480 PRINT "9999"
2490 PRINT "UN"
2500 PRINT "CHRISTENSEN"

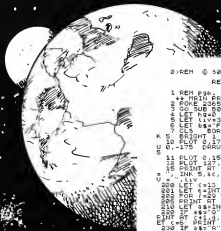
```


248 PRINT PRINT*
85 BY*
250 PRINT PRINT*
V CHRISTIANSEN*
255
259 FOR T=1 TO 5
278 .8U
288 NEXT
285
298 FOR T=1 TO 10
308 .8D
318 NEXT
315
328 FOR T=1 TO 5
338 .8R
348 NEXT
345
358 FOR T=1 TO 5
368 .8U
378 NEXT
375
388 FOR T=1 TO 5
398 .8L
408 NEXT
500 END
1008 DATA 58,89,8D,8D,88,83,89,88,
911
1081 DATA 88,89,83,78,68,28,73,88,
841
1082 DATA C9,40,F8,86,28,79,88,4C,
863
1083 DATA E7,8D,28,73,88,C9,52,F8,
883
1084 DATA 12,C9,4C,F8,14,C9,55,F8,
909
1085 DATA 16,C9,44,F8,18,28,79,88,
868
1086 DATA 4C,E7,8D,28,73,88,4C,48,
908
1087 DATA C8,28,73,88,4C,86,C1,28,
858
1088 DATA 73,88,4C,86,C2,28,73,88,
848
1089 DATA 4C,83,C1,89,88,8D,62,83,
899
1010 DATA 89,84,88,63,83,89,26,8D,
908
1011 DATA 68,83,89,88,8D,61,83,8D,
878
1012 DATA 62,83,18,63,68,83,88,64,
861
1013 DATA 83,8D,63,83,63,61,83,88,
884
1014 DATA 65,83,8D,64,83,85,FE,88,
925
1015 DATA 65,83,85,FF,88,88,8C,6F,
911
1016 DATA 83,81,FE,8D,8E,83,8D,64,
938
1017 DATA 83,18,69,81,8D,64,83,88,
874
1018 DATA 65,83,69,88,8D,65,83,8E,
877
1019 DATA 64,83,8D,65,83,85,FE,85,
962
1020 DATA FF,88,88,8D,6E,83,91,FE,
949
1021 DATA 8D,C1,83,C9,88,8D,88,8D,
917
1022 DATA 68,83,C9,88,88,8C,4C,8D,
838
1023 DATA C8,8D,68,83,38,E9,81,8D,
903
1024 DATA 68,83,8D,61,83,E9,88,8D,
882
1025 DATA 61,83,4C,5F,C8,88,88,8D,
901
1026 DATA 62,83,8E,63,83,85,FE,86,

(C) 19
CHRISTIAN ENGLE

899
1827 DATA FF,89,28,91,FE,8D,62,83,
941
1828 DATA 18,69,28,8D,62,83,8D,63,
887
1829 DATA 83,69,88,88,63,83,8D,63,
872
1830 DATA 83,C9,87,F8,84,38,8C,98,
878
1831 DATA 87,8D,62,83,C9,E7,88,83,
908
1832 DATA 4C,55,C8,4C,8E,87,89,88,
931
1833 DATA 8D,62,83,89,84,8D,63,83,
877
1834 DATA 89,81,8D,68,83,89,88,8D,
886
1835 DATA 61,83,8D,62,83,18,6D,68,
867
1836 DATA 83,8D,64,83,8D,63,83,6D,
887
1837 DATA 61,83,8D,65,83,8D,64,83,
878
1838 DATA 85,FE,8D,65,83,85,FF,88,
949
1839 DATA 88,C8,6F,83,81,FE,8D,6E,
943
1840 DATA 83,8D,64,83,38,E9,81,8D,
891
1841 DATA 64,83,8D,65,83,E9,88,88,
838
1842 DATA 65,83,8E,64,83,8D,65,83,
884
1843 DATA 86,FE,85,FF,88,88,8D,6E,
963
1844 DATA 83,91,FE,8D,68,83,18,69,
894
1845 DATA 81,8D,68,83,8D,61,83,69,
888
1846 DATA 88,88,61,83,8D,61,83,C9,
881
1847 DATA 88,F8,84,38,8C,98,87,8D,
884
1848 DATA 68,83,C9,28,88,83,4C,18,
877
1849 DATA C1,8D,62,83,18,69,27,8D,
897
1850 DATA 64,83,8D,63,83,69,88,8D,
873
1851 DATA 65,83,88,88,8D,64,83,8E,
887
1852 DATA 65,83,85,FE,86,FF,89,28,
924
1853 DATA 91,FE,8D,62,83,18,69,28,
983
1854 DATA 8D,62,83,8D,63,83,69,88,
871
1855 DATA 8D,63,83,8D,63,83,C9,87,
892
1856 DATA F8,84,38,8C,98,87,8D,62,
892
1857 DATA 83,C9,E7,38,83,4C,18,C1,
892
1858 DATA 4C,8E,87,89,3F,88,62,83,
958
1859 DATA 89,87,8D,63,83,89,E7,8D,
923
1860 DATA 68,83,89,87,88,61,83,8D,
885
1861 DATA 62,83,85,FE,8D,63,83,85,
897
1862 DATA FF,88,88,8C,6F,83,81,FE,
949
1863 DATA 8D,6E,83,8E,68,83,8D,61,
917
1864 DATA 83,86,FE,85,FF,88,88,8D,
939
1865 DATA 6E,83,91,FE,8D,62,83,38,

918
1866 DATA E9,81,8D,62,83,8D,63,83,
887
1867 DATA E9,88,8D,63,83,8D,68,83,
904
1868 DATA 38,E9,81,8D,68,83,8D,61,
891
1869 DATA 83,E9,88,88,61,83,89,83,
888
1870 DATA C8,63,83,F8,84,98,88,28,
881
1871 DATA 88,89,FF,C9,62,83,38,83,
936
1872 DATA 4C,E7,C1,89,88,8D,62,83,
984
1873 DATA 89,84,88,63,83,88,88,8D,
899
1874 DATA 62,83,8E,63,83,85,FE,86,
899
1875 DATA FF,89,28,91,FE,8D,62,83,
941
1876 DATA 18,69,81,88,62,83,8D,63,
878
1877 DATA 83,69,88,88,63,83,8D,63,
872
1878 DATA 83,C9,84,F8,84,88,8C,98,
875
1879 DATA 87,8D,62,83,C9,28,88,83,
882
1880 DATA 4C,48,C2,4C,8E,87,8D,28,
927
1881 DATA 8D,62,83,89,84,83,63,83,
877
1882 DATA 88,88,8D,68,83,8D,84,8D,
888
1883 DATA 61,83,8D,62,83,85,FE,8D,
939
1884 DATA 63,83,85,FF,88,88,8C,6F,
909
1885 DATA 83,81,FE,8D,6E,83,8E,88,
925
1886 DATA 83,8D,61,83,85,FE,8F,
932
1887 DATA 88,88,8D,6E,83,91,FE,8D,
942
1888 DATA 62,83,18,69,81,8D,62,83,
843
1889 DATA 8D,63,83,69,88,83,63,83,
872
1890 DATA 8D,68,83,18,69,81,8D,68,
873
1891 DATA 8D,8D,61,83,69,88,8D,61,
885
1892 DATA 83,8D,63,83,C9,87,F8,84,
881
1893 DATA 38,8C,98,87,8D,62,83,C9,
897
1894 DATA E8,88,83,4C,98,C2,89,C8,
933
1895 DATA 8D,62,83,85,87,8D,63,83,
888
1896 DATA 88,88,8D,62,83,8E,63,83,
883
1897 DATA 85,FE,86,FF,88,28,91,FE,
963
1898 DATA 8D,62,83,18,69,81,8D,62,
877
1899 DATA 83,8D,63,83,69,88,8D,63,
872
1900 DATA 83,8D,63,83,C9,87,F8,84,
881
1901 DATA 88,8C,98,87,8D,62,83,C9,
897
1902 DATA E8,88,83,4C,88,C3,4C,8E,
924
1903 DATA 87,8D,88,88,88



Alien War

Du befinder dig nu i den sfæriske verden af jorden er ved at gå under. I grund af angreb fra "outder space". Dette kan naturligvis ikke gå an, så derfor er der en plott, til det ene fighter-rumskib verden har, der skal værges. Naturligvis følger du det på, ja, gæt engang! Hørte Godt, gæstfri Røgtigt - dig selv. Så nu er du dømt til at redde jorden fra de onde angribende fremmede - helt alene. Hvis en af fjenderne slipper forbi dig, redskene dine muligheder for at redde jorden. Hvis du opnår 10.000 points, har du reddet jorden og bliver hædret med medaljer og meget mere. Maa styret se rumskib med. Q op A ned P skyd

Søren Kirkedy

©:REM © SOREN KIRKEDY
RENE TRIOLO

```

1 REM Pga. no. 929
** MAIN PROGRAM **
FOK 23656.8
GO SUB 8000
LET I=0
LET LIV=3 LET SC=0
LET BS="P"
CLS BORDER 0, PAPER 0 IN
K 5 BRIGHT 1
10 PLOT 0,175 DRAW 255,0 ORR
SC 0,-175 DRAW -255,0 DRAW 0,17
11 PLOT 0,157 DRAW 255,0
12 PLOT 127,157 DRAW 0,17
PRINT AT 1,3, INK 4,"SCORE
", INK 5,SC,AT 1,20, INK 4,"LI
C S
** LIV
LET C=13 LET d=1
LET e=INT (RND*10+6)
FOR I=0 TO 9 STEP -1
PRINT AT I,4,"H"
LET S=INKE:5
PRINT AT S,0 THEN LET C=C-1 P
PRINT AT C+1,d," " IF C<0 THEN L
EY C=0 PRINT AT C+1,d," "
IF S=0 THEN LET C=C+1 P
PRINT AT C," " THEN IF C<19 THEN
LET C=19 PRINT AT C-1,d," "
IF S=0 THEN GO SUB 1000
IF I=0 THEN GO TO 8000
400 IF C=0 AND S="P" THEN GO 5
UB 4000
410 PRINT AT e,f,bs
999 NEXT f
999 GO TO 201
4200 PRINT AT C,d+1,"BBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB" BEEP .009,5
0 PRINT AT C,d+1,
1001 RETURN
4000 REM *** SCORE ***
4001 LET S=SC+50
4002 PRINT AT 1,11,SC
4003 IF S<2500 OR S<7500 THEN
FOR b=1 TO 50 STEP 3 BEEP .09,b
NEXT b LET LIV=LIV+1
4004 PRINT AT 1,20,LIV
4020 IF S<1000 THEN GO TO 4100
4021 IF S<2000 THEN GO TO 4150
4022 IF S<3000 THEN GO TO 4200
4023 IF S<4000 THEN GO TO 4250
4024 IF S<5000 THEN GO TO 4300
4025 IF S<6000 THEN GO TO 4350
4026 IF S<7000 THEN GO TO 4400
4027 IF S<8000 THEN GO TO 4450
4028 IF S<9000 THEN GO TO 4500
4029 IF S<10000 THEN GO TO 5500
4030 GO TO 201
4035 REM ** FJENDERNE **
4100 CLS PRINT AT 3,13, INK 4,
"MUARR !!!"
4110 PRINT "GODT KLARET,""DET
VAR FØRSTE PÅSE""KAN DU GDSN K
LARE PESTEN RP""FRISERNE, HVOR D
U SKAL KØRRE ""MOD ANDRE FJENDER
4115 PRINT AT 13,9,"VENUSIANERNE
4120 LET BS="C" PRINT AT 15,15
,BS
4125 FOR I=0 TO 750 NEXT I
4150 CLS PRINT AT 5,11,"ANDROM
EDNE""GO TO 9500
5200 CLS PRINT AT 5,9,"NEPTUN-
FJENDEN" LET BS="E" GO TO 9500
4250 CLS PRINT AT 5,11,"TITANE
RNE" LET BS="H" GO TO 9500

```



```

4300 CLS PRINT AT 5.5,"ALPHA C
ENTRAUR I FLINDEN" LET b=a+1 GO
TO 9500
4350 CLS PRINT AT 5.11,"DROIDE
RNE LET b=a+1 GO TO 9500
4400 CLS PRINT AT 5.9,"TIE-FIG
AT DEN LET b=a+1 GO TO 9500
4450 CLS PRINT AT 5.11,"ORVYLE
RNE LET b=a+1 GO TO 9500
4500 CLS PRINT AT 5.11,"CYLONE
RNE LET b=a+1 GO TO 9500
9000 REM ** MISTER LIVES **
9001 BEEP .7,-3 LET liv=liv-1
9002 PRINT AT 1.25,liv
9003 IF liv<0 THEN GO TO 9500
9004 PRINT AT 8.1+1.
9005 GO TO 9001
9500 REM ** GAME OVER **
9501 CLS FOR b=1 TO 6
9502 FOR s=0 TO 7
9503 PRINT AT 10.7, INK s."** G
AME OVER **"
9504 BORDER s BEEP .009,s
9505 NEXT s
9506 NEXT b
9507 BORDER 0
9508 PRINT AT 10.7, INK 5,"SCORE
= ",s
9509 IF s<10 THEN LET h=s*5
9510 PRINT AT 15.7, INK 5,"HIGH
SCORE = ",h
9511 IF s=1000 THEN PRUSE 100
GO SUB 9550
9560 GO TO 9500
9600 REM ** JORDEN ER RØDET **
9601 CLS FOR b=1 TO 7
9602 FOR s=1 TO 40 STEP 3: BEEP
.015 s NEXT s
9603 PRINT AT 10.1, INK b,"HUUR
RA!" AT 12.7,"JORDEN ER RØDET"
9604 NEXT b
9605 PRUSE 100 CLS
9606 PRINT AT 2.2,"JORDEN TAKKER
DIG FOR DIN ** GÆRNING, OG DU
MØDTAGER HER ** EN MEDALJE"
9607 INK 0
9608 CIRCLE 100,60,25
9609 CIRCLE 100,25,25
9610 CIRCLE 100,60,15
9611 PLOT 102,32, DRAM -10,25
9612 PLOT 100,30, DRAM -10,25
9613 PLOT 144,30, DRAM -10,25
9614 PLOT 135,30, DRAM 10,25
9615 PRINT AT 13.15, INK 5,"R"
9616 INK 4
9617 PLOT 50,125, DRAM 100,0 DR
AM 0,-100, DRAM -100,0, DRAM 0,1
0
9618 RETURN
9600 REM ** INSTRUKTION **
9601 BORDER 0: PAPER 0: BRIGHT 1
CLS
9602 POP b=1 TO 100
9603 PLOT INT (RAND*250)+2,INT (P
ND+170)+42
9604 DRAM INK RAND*7,1,0
9605 NEXT b
9606 FOR s=1 TO 7
9607 PLOT 0,0, DRAM INK s,0,175
9608 DRAM INK s,250,0, DRAM INK s,0,
-175, DRAM INK s,-255,0
9609 PRINT AT 0.9, INK s,"ALIE
N URR" AT 13.14,"AP" AT 15.3,
SOREN KIRKEBY" AT 16.14,"G" AT 1
7.10,"RENE TRIOL"
9610 BEEP .005,s BEEP .009,s 0
BEEP .005,s BEEP .005,s BEEP .008,
s BEEP .005,s BEEP .005,s BEEP .006,
s BEEP .005,s BEEP .007,s BEEP .005,s
BEEP .008,s BEEP .008,s BEEP .009,
s
9615 BEEP .003,s,003 BEEP .003,s
03 BEEP .003,s,004 BEEP .003,s,0
BEEP .003,s,005 BEEP .003,s,012
9620 NEXT s
9621 GO SUB 9000
9622 FOR s=7 TO 0 STEP -1

```

```

9030 PRINT AT 0.9, INK s,"ALIE
N URR" AT 13.14,"AP" AT 15.3,
SOREN KIRKEBY" AT 16.14,"G" AT 1
7.10,"RENE TRIOL"
9040 NEXT s
9050 FOR s=1 TO 10 NEXT s CLS
9100 PRINT AT 2.10, FLASH 1, PAP
ER 0, INK 6,"*****" AT 3
.10,"AT 3.11, FLASH 0, PAPER
7, INK 1,"ALIEN URR" AT 3.22,
FLASH 1, PAPER 2, INK 0,"AT 4
.10,"*****"
9105 INK
9106 PRINT "JORDEN BLIVER ANGRE
DET UDPER" "DIG OPPRØR ER AT 2
EDDE JORDEN" "FRA FJENDERNE, H
VES EN AF FJENDERNE SLIPPER" "FO
RØI DIG "R" BLIVER DINE" MULIG
HEVER FOR AT REDDE JORDEN" RECU
REPET
9120 PRINT "HVIS DU FNR 10000 P
010, MAR DU" REDDET JORDEN OG
DU OIL ROD" "TAGE DEN STØRE NE
DALJE FOR DIN" "GÆRNING,
9130 PRINT AT 20.5,"TRYK PN EN T
AST" PRUSE 0 CLS
9140 PRINT "DETTE ER DINE FJEN
DER" "O O E F G H I J K
L" "ALLE FJENDER ER 50 POINT
" "HVIS DE BLIVER BINT"
9150 PRINT "TÆSTER DU SKAL GRUCE
" "O = OP "R = NED
" "P = SKVD"
9160 PRINT AT 20.6,"TRYK PN EN T
AST" PRUSE 0 CLS
9170 PRINT AT 7.5,"HELD OG LYNKE
" AT 10.6,"DU FNR BRUG FOR DET."
9180 PRINT AT 20.1,"TRYK PN EN T
AST FOR AT SPILLE
9190 PRUSE 0 CLS
9200 RETURN
9200 REM ** GRAFIK **
9201 FOR s=1 TO 8 FOR r=0 TO 7
9202 READ s: POKE USR CHR$(143+
s) r
9203 NEXT r NEXT s
9205 DATA 112,56,60,127,60,56,11
2,56
9206 DATA 0,0,0,255,0,0,0,0
9207 DATA 60,60,20,45,25,60,60,0
9208 DATA 0,60,90,255,102,60,24,
0
9209 DATA 0,90,60,102,60,90,0,0
9210 DTR 0,153,109,90,126,153,1
02,0
9211 DATA 06,24,60,231,102,60,24
4,36
9212 DATA 126,153,60,102,102,60,
18,126
9213 DATA 31,32,79,255,79,32,31,
0
9214 DATA 24,60,102,219,102,60,2
4,0
9215 DATA 0,252,62,236,236,62,25
5,0
9216 DATA 9,31,254,51,51,254,31,
9
9217 DATA 60,14,26,254,20,14,60,
0
9218 DATA 24,0,60,66,126,56,56,0
9219 DATA 0,62,72,72,126,72,78,0
9220 RETURN
9200 REM ** PLACERING AF FJENDER
**
9210 PRINT AT 0.15,s,"FOR I=0 T
O 100" NEXT I GO TO 7
9200 REM ** NYT SPIL **
9201 LET s=INK: s
9202 PRINT AT 21.7,"NYT SPIL N/
N"
9210 IF s="J" THEN PRUSE 0 CLS
GO SUB 8100 GO TO 6
9202 IF s="N" THEN CLS PRINT
AT 10.10,"OK, UI SES" STOP
9200 IF s="A" OR s="M" THEN
GO TO 9600
9999 SAVE "ALIEN URR" LINE 1

```

For alle jer derude bag skærmene har "SOFT Specials" Michael Christensen også denne måned meget en kraftig cocktail tips sammen til spil/fellets populære arcade/action-spil. Han lægger hårdt ud med smarte rutiner, værdifulge liv og en god portion "tryde" pokes til Commodore, Spectrum og Amstrad.



Acncipital

Commodore frakke landet over bliver udødelige i Acncipital, hvis de efter at spillet har loadet skriver POKE 18679,173. Antal liv kan også sættes med en øvre grænse på 255, hvis der skrives POKE 19938. (Det antal liv, der skrives) Start spillet med SYS 16384.

Spirit of the stones

Dette Commodore-spil bliver nemt, hvis du gør følgende: Skriv LOAD efterfulgt af et tryk på RETURN-tasten. Tæt derefter POKE 1012,252 efterfulgt af return RUN programmet. Når det resetter, skriver du POKE 34322,234 POKE 34323,234 POKE 34324,234 POKE 34328,234 og trykker return. Senere du SYS 32777, kan du nu gå ind i en bygnag og være udødelig, med mindre du falder fra store højder.

Wizardry

Har du Wizardry til din 64'er, vil du være glad for vores pokes, der giver dig mere energi og bevåger, at de fleste af udyrene IKKE længere formår at din energi. Når den første istning har loadet (det gør du med LOAD efterfulgt af return-tasten), skriver du POKE 1011,248 POKE 1012,252 trykker return og RUN'er programmet. Når computeren resetter, skriver du POKE 2969 (return) SYS 2816 (return) hvorefter fire sektioner vil løde ind. Fortsæt med kommandoerne POKE 3216,255 POKE 50766,255 POKE 3264,234 POKE 3264,234 (return) POKE 27214,234 POKE 50151,234 POKE 50152,234 POKE 50153,234 og

POKE 27214,234 POKE 50151,234 POKE 50152,234 POKE 50153,234 og tryk på return. For at starte spillet, skriver du kommandoen SYS 2970 efterfulgt af return, og så er du bogstavelig talt fuld af energi (helt energik).
Z Rino
Reset 64'eren når spillet har loadet ind og skriv: POKE 2640,Antal liv (0-255). For at starte, skrives SYS 2304. Tak til Lars Jørgensen for opbet.

Rambo

Sådan gennemgår du Rambo: Løb først op til tæppet og sæt masken overret op. Derefter skal du ind i lejren, enten ved at løbe helt op langs højre side eller ved at springe hul i hegnet. Brug kniven til at beth den tilfange og løb derefter op til lejrens sørdagste udværet. Kast knive efter alt, der bevæger sig. Spræng dig igennem den tørste jungel med den store knive. Når du når helikopteren, har du overstået første del. Men det bliver det kun værre. Sæt kursen sydpå, til lejren igen, hvor du lander i H-byrdet (landingspladsen er smule til højre). Land og gå til venstre og nedad - her kan du hente håndgranater. Fortsæt til venstre til det gitter, hvor resten af fangerne er gemt. Skift til kniv igen og gå op nedlæra, til gitteret åbner sig. Når fangerne har løbet over i helikopteren, følger du selv med og skifter over til et våben, så den helikopter kan skyde. Skynd dig at trykke RETURN-tasten, ilt hvad du kan, når du er på vej nordpå. Bevæg ikke joysticket samtidig, men tryk RETURN indtil din helikopter kommer i turbo-mode. Når det lykkes, holder du bare tasten ne-

de, indtil du når en væg, hvor landings-H ligger. Og så er du tæt på at have vandet. Rambo, Soft-check redaktionen har på denne måde klarlagt gennemførte runder i et spil.

Defend or Die

Hvad siger du til 99 liv og 99 smart bombes på Defend or Die i Aligatas Amstrad-version, ikke dårligt. Tæt dette lille program ind, smid blødet i maskinen og skriv RUN (efterfulgt af return). Så sker resten helt af sig selv. (Se program 1).

Kerls Treasure Hunt

En kæt har re liv. Men hvem vil ikke gerne have 100? Har du Kerls Treasure Hunt til din Amstrad, tæst du bare dette lille program ind og ser, hvad der sker. Programmet loaders selv spillet. (Se program 2).

Short's Fuse

Fra Firebird, skaberne af dette billig-spil til Amstrad, har vi fået følgende talikoder, du skal indtaste for at komme til de forskellige skærm. Tj. Mahal 000 (stærkarmen) Erfill-tåmet 448 Fabrikken 297 Big Bae 349 Kinesetuset 125

Hacker

Petar Nielsen så i sidste nummer vores tips til Commodore udgaven af Hacker, og har derfor sendt de nybte koder til Amstrad. Logos: Australia 1. see: Magma, Ltd 2. see: AXD-0310479 3. see: Hydraulic 4. see: Australia Her er de ting, du skal bruge til at handle med i hver by.



80 Koderne til James Bond-spillet

Bern: Cash
London: Chronograph
Caro: Swiss Châlet
Athen: Statue of Tut
Agra: Scarab
New York: Stocks and bonds
Tokyo: Pearls
Peking: 35 mm camera
San Francisco: Beatles Album
West Indies: Jade

Tranz Am

Selvom dette Spectrum spil efterhånden er en klassiker, tænkte vi, en ny drejning ikke kunne gøre noget. Derfor får du uendelige liv. Når loaderen, SCREEN (dollar-tegn), CODEBLOCK O har loadet, stopper du billedet og trykker BREAK-25446, hvorefter du taster POKE 25446, O CONTINUE. Start derefter billedet igen, og når spillet starter, har du alle de liv, du vil have.

Frank N. Stein

MERGE HEADER og line 10 skrives du
10 BORDER 0: INK 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil

Lunar Jetman

På 255 liv i denne Spectrum-sag (Se program 3)

Selv RUN, og når spillet starter, har du 255 liv. Vil du have uendelige liv, ændrer du simpelthen bare line 70 til:
70 POKE 36925,0
og såklædt deringen fjender være, POKE 37999,201

A View To A Kill

En gammel James Bond sag, SOFT havde på forinden for næsten et år siden, har vundet stor udbredelse hos alle Spectrum-ere. Hvad med lidt hjælp? Til section 2 er password QRS21, og til section 3—000000.

Spy Hunter

Et Spy Hunter tip har vi også, specielt med Spectrum-ere for øje. Når Mad Bomber helikopteren kommer, brænder du ned og holder. Nuskulle den sæve lige foran dig, og de bomber, den smider, er 150 points værd. De vil læde lige foran dig hver gang, så du scorer altså points, men med livet i behold.

Spectral Invaders

Denne gang 254 liv til et klassisk Spectrum spil. Load loaderen, tryk på BREAK og indtast dette poke i age før PRINT USR sætningen, POKE 25062,254

Booty

Her er en gang uendelige liv, endnu en gang til landets Spectrum-ere. Tast programmet ned og skriv RUN. (Se program 4)

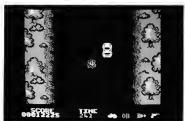
Herberts Dummy Run

Månedens længe er også til Spectrum og giver også uendelige liv. Værsgo at læse, og følg så ellers bare instruktionerne. (Se program 5)

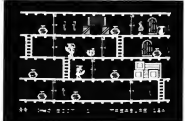
Fine tips til Amstrad, Commodore og Spectrum i næste nummer. Stay tuned!

Michael Christensen

ARCADE ACTION AID



Vil du have flere points i Spy Hunter uden at dø?



Bliv udedelig i Booty

Program 1	Program 2
<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>	<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>
<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>	<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>
<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>	<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>
<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>	<pre> 10 SCREEN 0: CLEAR 24750: LOAD **SCREEN(dollar-tegn) PAPER 0: PRINT AT 0,0: LOAD ** CODE: POKE 28287,0: RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter). Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil </pre>

THE FRENCH CONNE

Parlet: vosi Francias? Nej, du behøver slet ikke at kunne fransk for at spille den nye serie Amstrad-hits, der er begyndt at flyde fra Nordmandiet i disse dage. For de vittende franskmænd ved godt, at skal deres produkter sælges, er sproget engelsk. Ikke desto mindre er stolen så fransk, at tricolore basker, og det har sine årsager. Verden over ryger de nye Amstrad-spil helt til tops.

Rødvin, flutes og Amstrad

I Frankrig har Onc tidligere været det helt store væmmer. På husker denne flop-computer længere, og alle andre steder end i Frankrig var den i fadko. Men franskmændene tog den til sig, og da Onc-fabrikkerne i England krakkede, købte et fransk konsortium resterne og videreførte produktionen. Onc var, hvor dumt det end lyder, markedsleder indtil for kort tid siden. I Frankrig var de vilde med Le Onc, men nu er maskinen blevet overhalet indemom af Amstrad.

Det indå de franske softwareproducenter lysnaskt, så nu er de begyndt at kvæme franske Amstrad-spil ud. Vi tog basketballen på og kiggede på de første, der som helhed er et ganske kønt styk.

Fut i fængslet

I Paris har de Eiffeltårnet, Latinerkvarteret og Moutin Rouge. Sidstnævnte må have fascineret Patrick Dubianchet mere end godt er, for den 31-årige spillertøfter har sammen med Catherine Vagnon støbt et arcade-spil med "tvivlsomme" undertoner sammen.

Rægvindshistorien er enkel. Du er sadne mand på jorden, fænglet af robotter, og skal undslippe for at finde verdens sidste kvinde. Hoved der dør efter skal ske, melder historien intet om, men for at finde ud af det, bænkedes vi os foran en Amstrad, bestilt med flutes og en årgangsvin af franske franske stots-afsping. "Eden Blues" starter ud med et nydeligt omvendt Picasso-inspireret, betofbede. En passant skal det nævnes, at det af lerede fra starten ses, hvordan de franske vil vise en egen stil, hvilket dog ikke gør spor. Tværtimod gvar det at-

mostere og personlighed i forhold til mange samlebåndproducede, 20-på-dusret-spil. Før du kan spille "Eden Blues", skal du sammensætte den lille mænds personlighed. Du skal vælge, hvor mange kræfter han skal have i forhold til udholdenhed og vitalitet. Når du har fordelt hans styrkeområder som du synes, trykker du på COPY (hvorfor ikke SPACE?) og starter i en lille væsel fængselscelle. Her står en seng, og ser du efter, finder du også en mætt vinduskarmen. Tag den, og du er en francngene. Det kommer dig til gavn, når du senere skal købe i øks, kaffe eller en grilkylling til at samle kræfter på. Spark celleredøren op, og du er ude på fængselsgangene. Alt, hvad du gør, koster kræfter på den ene eller anden måde, men altigevel spæner du aftrud på skønneste måner, igennem fængslet for at lede efter frans eller din dame. Hold øje med bden. På bedste fængselsmannerndes stregertiver gang, der er gået noget tid, når solen går ned, gør du klokt; at se dyner. Ellers er robotterne ude at flyve, og så er der for alvor fut i fængslet og dit skand. Forager du at flygte fra fængslet, kan du komme nødt i kølestene og andre olier, og du finder både mad og kaffemaskiner.

"Eden Blues" er et aparte spil, men med charme. Det er svært, men grafikken er pæn. Synd, der kun bruges fire farver. Vikaække kommer til at tænke på en anden fransk, lidt særpræget, produktion - "En mæd og en kvinde".

Hønelag og flipper

To franske spil er blevet til sammen med engelske softwarehuse, og da kvaliteten her midst taler er dærlig, flyver vi let hen over dem. Det er PSS's "Macadam Bumber", der er et fodbol-spil på computer. Her er Amstrads grafik virkelig udstyrt, men de originale flipper kuglespil mistar ligesom lidt, når det hele overføres til en 14 tommer skærm. Stærningen er der slet ikke længere, og befaler den næsten obligatoriske grilbar smølt, der giver flipper-spil charme.

"Chicken Chase" er det nye engelt



Frankrig er ikke lige landet, du først tænker på, når der snakkes om nye computerspil. Men ikke desto mindre er de begyndt at dukke op, de franske spil. "SOFT Specials" Rasmus Kristiansen smagte på croissant'en...

ske navn på Firebirds tidlige bil-spil om en hanefar, der skal hygge sig med fjerkræet i hængelæden, mens han beskytter dem mod abens farer og fjender. Her mægler både stemning og handling, men ideen er da meget sød. Spillet har kostet både 30.000, 50.000 og 60.000 - alt sammen efter importlejes og Firebirds humør. Der findes bedre brug til de priser, men udover Amstrad-versionen findes dette oprindelige franske producerede spil i både Commodore- og Spectrum-udgaver.

Tintin med hund

"Crafton & Xusk" hedder Amstrad-udgaven af Tintins bedrifter med en hund.

Handlingen er ganske vist flyttet ud på en frem planet i jorden, og i stedet for fise forbydere er modstanderne robotter. Det bliver det hele dog ikke nemmere af, og faktisk er "Crafton & Xusk" et pokkers svært spil.

Grafikken er bare så god og detaljeret. Det er spændt, vi ser noget lignende på nogen computer over hovedet, og her på "SOFT Specials" ser vi trods alt en del spil. Når du dør, bliver de langsomt grøn i hovedet. Når du kravler op på en kontorstol, føder du, og din svarer næst længe efter. Når du glider i noget, vaiter du rundt på hovedet på hovedet og ruller med øjnene. Og når du møder en gammel vindskabsmand, traver han duknøkket af sted, mens han sligt gemmer på sin skok. Utroligt! Samtidig kan du virkelig arbejde med hele grafikken. Du kan trække ting rundt, stable det og lege løs til det uendelige. Engellændene kan godt gå hjem, i hvert fald op mod denne form for grafikbehandling. Kors, hvor er det flot og imponerende. Der er bare et minus: Vi har programmerne, Mon-sieur Herbulet, mistet! For at de-klukke det af koncernere sig om grafikken. Det er som om, selv spillet mangler, eller næsten.

CTION



"Crafton & Junk" er givet med en modsnart hund som medspiller, hvilket er flot at se på, men hvad med resten? Bvst det er så svært at spille, at handlingen udebliver? Vi sad to ugentids i træk og flyttede rundt på alskens græstænder, men opråbte ikke andet, end at en punkterpage i spillet lændte rundt og kystede både hund og spiller. De otte koder, vi skulle få ud af lederskabsmændene, var pøst borte og væk, så det endte med, "Crafton & Junk" blev kasseret som et ikke brugervenligt spil. Gratkøben var ellers pæn...

Activisions femte akse

"Fifth Axis" er et fransk Amstrad-spil, der markedsføres af det amerikanske firma Activision's engelske afdeling. Internationalt, tør man antyde. Som en anden General de Gaulle skal du halse rundt og samle så mange bag som muligt sammen. Når du har fjernet en flok objekter, skal du bestå en manddomsprøve (vi kaldte den Mitte-

rand-grøven) og fortere pile a la scenen fra det gamle Commodore-spil "Aztec Challenge". Her foregår det hele i en fremtidby med levels opbygget som etagerne i Empire State Building, og modstanderne danser rundt på hvert level. Dem sparkes du ud med velplacerede karatehug, hvilket dog tapper din energi. Når de til gengæld ind på livet af dig, tapper de din livsenergi

ganske lægsomt men effektivt. Kan du lide monoton action og er indstillet på at skulle gøre det samme igen og igen i omkring en halv time, er "Fifth Axis" slet ikke noget. Faktisk blev vi helt hooked på spillet, for selv om der ikke er meget afvikling, er det sjovt og har en ganske flot lydside (høj PC). Spillet taltaler dog nok mest os med en IQ under de 90...

Rasmus Kirkegaard Kristensen



Laser-speed

Er du træt af hastigheden på dine 64'er BASIC programmer, og har du endnu ikke investeret i en compiler? Så grib chancen her, for Laser Compilern fra Ocean kan nemlig bare en masse.



tion, at have flere disk-stationer, kan du bruge de to numre 9, 10 og 11.

Efter et "soft touch" på return, går det med lysets (laser?) hastighed, og det næste spørgsmål er parat. Nemlig "source filename?". Her skal du taste navnet ind på den fil de gerne vil have kompileret. Husk nu at proppé disketten med din BASIC-programmer ind i diskettestationen, for ellers kan den stakvise compiler jo ikke finde dit program.

Derefter går det løs, og her kan vi bruge det gode gamle bevægende ord Alle gode gamle tre. Det er ikke fordi der er noget galt med kompilern, ganske smøgt fordi skuffet skal checke alle dine fejl. På de to første gennemkørsler, skriver den inovernummeret ud på den linje den er gået i gang med. Hvis den så har kompileret uden fejl (i programmet), skriver den glad og tilfreds "Successful compilation No Errors".

Men du har endnu ikke noget færdig-kompileret program. Alt afhængigt af hvilken programtype du vil compilere, loader den et programbokse (der er 6 stk.), som den skal bruge for at kunne køre dit program senere. Det spørger den om den godt må, og inden du svarer ja, med et slag på return, så husk at smide programdisketten i drevet, ellers går der kage i det (ikke Herman). Så er de klar til sidste runde, hvor vi skal have savet det kompilerede program på disk.

Hvis du bruger blind, kan du selv vælge om det skal være med eller uden turbotape. Turbotapes er i øvrigt inkluderet, når du køber kompilern. Ocean skriver at den er ca. 7 gange hurtigere, end normalt. Så det er jo godt nok ikke?

Så sæver vi programmet

Nu skal du igen fortælle den dumme computer, at det stadig er de-

vide er, og så vil den gerne have at vide, hvad programmet skal kaldes. Fortæl det, og din lykønsker gorm. Så let er det, ja hvis der altså ikke er nogle fejl i dine programmer, men de kan jo rettes. Laser Compiler har jo sine ivagtheder og særheder, som alt andet software.

Osse ting og meget andet bliver der forklaret meget udførligt om i en medfølgende manual. Den er i øvrigt udført i en smuk rød farve, så en pratskopi af manualen kan man finde sted. Smart nok Ocean Manualen på 7 sider vil nok være værd at bruge en times tid på, inden du skal i gang.

Den ser kun ud til at vise en svaghed. Den fortæller indst om hvordan variablerne bliver behandlet. Om Garbage Collection eller andre nye ting. Demod fortæller din dig mulighederne med maskincode, styret fra BASIC, og hvordan man gænses den. For kompilern fylder jo noget i hukommelsen.

Har du et program større end 20 KRAM, får du advarsel om instruktor på, hvordan du skal forberede dine disk/blind. Ocean lover endvidere, at programmer af enhver størrelse kan kompileres med Laser Compiler. Der skal bare laves lidt tilfældigheder med disken eller båndoptagern. Kommandoer som CONT, LIST, LOAD, NEW, SAVE og VERIFY kan ikke kompileres overhovedet. Derudover findes en oversigt over kommandoer den ikke kan klare i Laser BASIC og BASIC Lightning.

Kompilern må bruges professionelt

Desuden så har du "fået lov af Ocean" til at kompilere hvad du har lyst til. Du skriver dog, at de gerne vil nævnes, hvis du har brugt kompilern til et spil der skal sælges. Hvis du nu havde et sådant spil, så vil Ocean da forberede sig gerne se, hvad det er for noget. Og der du så heldig at de synes om det, så vil de gerne købe det, men lad os nu se en ting af gangen.

Henrik Bang

Laserlys er som bekendt det eneste lys, der kan koncentreres så kraftigt, at det kan sendes over store afstande uden af spredes. Det er særvidt og mere og mere brugt ord, i forbindelse med EOB i det hele taget.

Så er det jo, at jeg fristes til at tro at Ocean med deres nye Laser Compiler håber, at du associerer til noget fæstelsk hurtigt, når du ser deres Laser BASIC (hvor det endes i dette blad).

Det kan du altså også røkt gøre. Ja, Ocean har smidt escompiler på markedet, som blandt andet kan compile deres lækre Laser BASIC, men sædvanlig også almindelig BASIC og BASIC Lightning (et andet BASIC udviklets program).

Den "skaber" programmer, der kan køre uafhængigt af henholdsvis Laser BASIC og BASIC Lightning.

Uden på kassetten til Laser Compilern (diskversion), skriver Ocean nok så flot, at denne version kan køre på både C64 og C128 maskiner. Erten er det mit hardware der er noget galt med, eller også har Ocean forbi sig. For ved købet på 128'er og 1541, kunne den ikke rigtig få loadet kompilern. Og så er det ikke demoprogrammet.

Efter flere forsøg velkede kompilern dog på slutning, men det lykkedes det ikke at få demoprogrammet forsvaret. På 64'eren demod kørte det let og smertefrit. Så vær lige opræksom på det, hvis du har en 128'er. Der er jo ikke noget ved at have en compiler, der kan virke hver 4. gang vel?

Selve kompilern

Nå men lad os se på programmet. Og loader din compiler ind. Et Cassio software startbillede springer frem, og der er gang i "spillet". Kort efter er du ikke i tvivl om at dens skit noget, bl.a. på grund af din skærmfarve. Men der er noget andet også. Der står ikke længere "READY" på din skærm, men "Device number?". Og her vent der vist på noget, så vi indtaster 8. Hvis du skal køre blind, skriver du 1, og hvis du er i den heldige situa-

INFILTRATOR

Kan du redde verden fra undergang?



Du er kaptajn Johny McDiabito, kmdt som The Infiltrator. De Forenede Nationer har bedt dig om at redde verden fra undergang. Du skal stoppe den gale doktor, som har planer om at starte tredje verdenskrig.

Du får alle nødvendige instruktioner af din general på selvs fyrepåbud. Endvidere udstyres du med hjemmeligt kodesans, nødvendige våben, sprøknækkens og sandsynsvis en instruktionsbog i, hvordan du bedst in-
stiller.

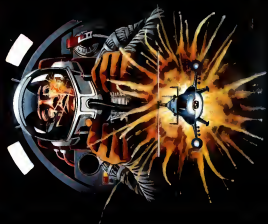


Nærligt hepper du ind i din nye helikopter. Nårlygts er det en Glume TM Dink-1 sprøknækkens med en nærgående linse. Taktik samarbejdsm. Alen for data- og kommunikationsarmene og drøt på landingen. Exaktprøt kan begynde.

Når du er landet, følger du dig forsigtigt ind på landens område. HOLDT. byer en snerne. Nærvist gler du frem med sensoren, som kræver at du gler informationsoplysninger af se. Opsøger basen af du er laktat? Kan du vende ham ud af spillet med de særlige, hvis han råber alarm?



Forsigtigt gler du ind i den nærmeste bygning. Lykkes det at finde noget her, eller er du gået lige i laktat? Tag elevatoren ned i undergrunden og gennemgik systemet af de forskellige operationsans. Højst. Hvad sker der der?



Infiltrator. Commodore 64/1128. 198,- på kassette, 275,- på diskette.

Surzer Soft

Import af computerprogrammer - varehus samt kassette og diskette import - Info og rådgivning

ACTION

© 1988 Surzer Soft. Alle rettigheder forbeholdt.

NU BØR DU KENDE DET!



– Vi vil blot fortælle, at der er kommet et nyt nummer!

- I det nye nummer vil du lære om:
 - Hvordan 64'eren styrer et komplet lydstudie
 - En dansk Superbase til 128'eren
 - Hvordan en 64'er bruges i kemiforene
 - Hvordan du laver din egen BASIC
 - 64'eren, der lærer "offroad"
 - GRAFPAD II, det nye tegnebord til 64'eren
 - Hvordan du laver fed musik med en SOUND EXPANDER
 - Turbo Pascal til 128'eren
 - Et nyt smart mikrokølemiddel, med ledbygget software
 - Et besøg hos en ekspert i data-tipping
 - Og så selvfølgelig de sædvanlige "høje" nyheder, tips og tricks til AMIGA'erne, C64, C128, PLUS4 og C16'eren og meget meget mere.

Køb det nye nummer i kiosken. Pris kun kr. 29,85.

COMputer – for DIG og din COMMODORE